চিত্ৰকলা

(অংকন আৰু ব্যাকৰণ)

আজানুৰ ৰহমান

২০০৫

কলাদৰ্শন-ফাইন আৰ্ট এণ্ড সংগীত একাডেমি
(শিৱসাগৰ অসামৰিক চিকিৎসালয়ৰ ওচৰত)
জয়সাগৰ, শিৱসাগৰ, অসম

চিত্ৰকলা - অংকন আৰু ব্যাকৰণ

CHITRAKALA (Angkan Aru Byakaran) : Written by Ajanur Rahman and Published by Kaladarshan-Fine Art & Sangeet Academy, Joysagar, Sivasagar. Price Rs. 250/-

প্ৰকাশক আৰু প্ৰাপ্তিস্থান ঃ মিচ্ নাচিমা বেগম,
কলাদৰ্শন-ফাইন আৰ্ট এণ্ড সংগীত একাডেমি
(শিৱসাগৰ অসামৰিক চিকিৎসালয়ৰ ওচৰত)
জয়সাগৰ, শিৱসাগৰ, অসম
মোবাইল নং ঃ ৯৪৩৫০-৫৭৩৪২

প্ৰথম প্ৰকাশ ঃ অক্টোবৰ ১৯৯৮

দ্বিতীয় প্ৰকাশ ঃ ফেব্ৰুৱাৰী, ২০০৫

তৃতীয় প্ৰকাশ ঃ এপ্ৰিল, ২০১০

মূল্য ঃ ২৫০.০০ টকা

বেটুপাত ঃ আজানুৰ, মইনুল, ইনামূল

গ্ৰাফিক্স ঃ বৰ্ড আৰ্টছ
নামতি চাৰিআলি, শিৱসাগৰ

মুদ্ৰণ ঃ পূৰ্বাঞ্চল অফছেট প্ৰিন্টাৰ্ছ
মহাত্মা গান্ধী পথ
যোৰহাট-৭৮৫০০১
ফোন ঃ ৯৪০১৩-৬২৮৮৫, ৯৮৬৪৯৯৩৮০৯

শিল্পগুৰু প্ৰণৱ বৰুৱাৰ সোঁৱৰণত
আৰু চিত্ৰকলাৰ মাধ্যমেৰে অসমৰ
জাতি-উপজাতি আৰু বিভিন্ন জনগোষ্ঠীৰ
মাজত ঐক্য শান্তি আৰু
সম্প্ৰীতিৰ এনাজৰীৰে
বান্ধি ৰাখিবলৈ
সপ্ৰচেষ্ট
নতুন প্ৰজন্মৰ
হাতত মোৰ
এই চিত্ৰকলাৰ
পুথিখনি
অৰ্পণ
কৰিলোঁ।

ইতি
আজানুৰ ৰহমান

অভিমত

বহু ব্যৱহৃত কথাৰ গয়না নললৈ আমি চলা বৰ টান। তাতে লিখকৰ, পণ্ডিতৰ, শিক্ষকৰ নিজা নিজা দিশেৰে সমাজত নিজৰ মত প্ৰকাশ প্ৰচাৰ কৰাৰ এটা দিশো আছে।

এই কথাকে সৰোগত কৰি চিত্ৰকলা (অংকন আৰু ব্যাকৰণ) নামৰ পুথিখনি যুগুতাইছে আজানুৰ ৰহমানে। ৰহমানে আৰম্ভ কৰিছে সুকুমাৰ কলা, শিল্প বা কলা (ART) চৌষষ্ঠী কলা, চাৰুকলা আৰু কাৰুকলা, চিত্ৰশিল্পৰ সংক্ষিপ্ত বিৱৰণ, শেষত শাস্ত্ৰীয় শিল্প (Accademic Art) লোকশিল্প, আদৰ্শ ছবিৰ লক্ষণ, চিত্ৰশিল্পীৰ গুণাগুণেৰে।

সুখৰ বিষয় আজি কিছুকালৰ পৰা অসমত চিত্ৰশিল্পৰ বহুল প্ৰচাৰ আৰু প্ৰসাৰ ঘটিছে। বিশেষকৈ কণ কণ শিশুৰ কাৰণে বহুতো চিত্ৰ ভাস্কৰ্যৰ বিদ্যালয় খোলা হৈছে। বিদ্যালয় সমূহত অতি নিষ্ঠাৰে শিশুকে শিক্ষা দিয়া হয় বুলি আমি ভাবো, লগতে পাবত গজা অনুষ্ঠানো নোহোৱা নহয়। সুষ্ঠভাৱে এই কামক আগবঢ়াই নিবলৈ শিক্ষকসকলে অধ্যয়ন কৰিব লাগে।

আজানুৰ ৰহমানে সকলোৰে হৈ এই কামত আগভাগ লৈ এখনি পুথি যুগুতাই এটি সৎ কাৰ্য কৰিলে, তেওঁৰ প্ৰতি আমাৰ কৃতজ্ঞতা জনালো।

নীল পৱন বৰুৱা
গুৱাহাটী - ২৮

আমাৰ অসম ৰাজ্যত চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য স্থাপত্য কলাৰ ঐতিহ্য যথেষ্ট প্ৰাচীন আৰু বৈশিষ্ট সম্পন্ন। দেৱ-দেৱীৰ চিত্ৰ বা মূৰ্তি নিৰ্ম্মাণ কলাটো শিল্পজগতৰ স্বীকৃত পৰম্পৰা। চিত্ৰশিল্পী দিলবৰ (দিলৌবাৰ) আৰু জোষ্টাইৰ কাহিনী চিত্ৰায়নৰ সাফল্য যাউতিযুগীয়া হৈ আছে।

কিন্তু বৰ্তমান কলা জগতৰ ক্ষেত্ৰত অসমৰ সৃজনীশীল শিল্পীৰ সংখ্যাবৰ সীমাবদ্ধ। আন এটা সুসমৃদ্ধ নোহোৱা পৰিৱেশত নতুন চিত্ৰকলাৰ সাধক আজানুৰ ৰহমানৰ অক্লান্ত শ্ৰম, চেষ্টা আৰু নিঃস্বাৰ্থ সাধনাই সকলোৰে দৃষ্টি আকৰ্ষণ কৰিছে। তেওঁৰ চিত্ৰকলা (অঙ্কন আৰু ব্যাকৰণ) নামৰ গ্ৰন্থখনে আমাৰ ন-শিকাৰুসকলক কাৰ্যকৰী আদৰ্শ আৰু নতুন প্ৰেৰণাৰ যোগান ধৰিব বুলি মোৰ বিশ্বাস। আজানুৰ ৰহমানৰ শ্ৰম, চেষ্টাৰ যোগেদি চিত্ৰশিল্পৰ জগতখনক নতুন বাতাবৰণৰ বৈচিত্ৰ আনিব বুলি মই আশা কৰিছো। তেওঁৰ উদ্যম আৰু প্ৰয়াসৰ কাৰণে মই তেওঁক ধন্যবাদ জনাইছো।

চৈয়দ আব্দুল মালিক
যোৰহাট

চিত্ৰকলাৰ প্ৰাৰম্ভিক জ্ঞান প্ৰদানত শ্ৰীমান আজানুৰৰ 'চিত্ৰকলা' পুথিখন যথেষ্ট সহায়ক হ'ব বুলি মোৰ দৃঢ় বিশ্বাস। অসমৰ অ'ত ত'ত ব্যক্তিগত বা সাংস্কৃতিক গোষ্ঠীৰ তত্বাবধানত গঢ়ি উঠা চিত্ৰাংকণ বিদ্যালয়ৰ ছাত্ৰ-ছাত্ৰীৰ বাবে ই সুখবৰ। আজানুৰৰ প্ৰচেষ্টা সফল কামনাৰে —

প্ৰণৱ বৰুৱা
নগাওঁ - ৭৮২ ০০১

বুলনিচ'ৰাত

চিত্ৰচৰ্চাৰ প্ৰচলনত অসম অতি পুৰণি। চীনা পৰিব্ৰাজক হিউৱেনচাঙৰ টোকাত কামৰূপৰ অধিপতি হৰ্ষ বৰ্দ্ধনৰ ৰাজসভাত অঁকা চিত্ৰাংকণৰ বিষয়ে উল্লেখ আছে। শঙ্কৰী যুগত অসমৰ প্ৰায়বোৰ সত্ৰতে চিত্ৰ চৰ্চা এক ৰীতিগত প্ৰথাত পৰিণত হৈছিল - যাক পিছলৈ সত্ৰীয়া চিত্ৰকলা বুলি অভিহিত কৰা হৈছিল। কিন্তু এই চিত্ৰকলাৰ চৰ্চা সত্ৰসমূহৰ ভিতৰতে আবদ্ধ আছিল। গুৰুজনাৰ চিহ্নযাত্ৰা, সাঁত বৈকুণ্ঠৰ পট আৰু মহাৰাজ নাৰায়ণক উপহাৰ দিয়া বৃন্দাবনী বস্ত্ৰ, তুলাপাটত হেঙ্গুল-হাইতাল বোলোৱা উচ্চমানৰ চিত্ৰই আজিও অপূৰ্ব চিত্ৰকলাৰ নিদৰ্শণ ৰূপে পৰিগণিত হৈ আহিছে। আজিৰ পৰা কেইবা শতিকাৰ আগেয়ে আধুনিক ছপাশালা অথবা ৰং তুলিকাৰ প্ৰয়োজনৰ নথকা এই মুলুকতে আমাৰ পূৰ্ব পুৰুষসকলৰ নিজ ঘৰতে তৈয়াৰী যুগান্তৰকাৰী সাঁচি পাতৰ পুথি আজিও নামঘৰে নামঘৰে বিদ্যমান।

কিন্তু অতি দুঃখৰ বিষয় সেই সময়ৰ পৰা বৰ্তমানলৈকে অসমত যি দুৰ্বাৰ গতিত শিল্পচৰ্চা চলাৰ ধাৰাবাহিকতা থাকিব লাগিছিল তেনে তৎপৰতা বিভিন্ন সমস্যাৰে জৰ্জৰিত অসমীয়াৰ মাজৰ পৰা কোনোবা কাহানিবাই অন্তৰ্নিহিত হ'ল। সেই দিনতে ইউৰোপীয় চিত্ৰকলাই সকলোৰে সমাদৰ লাভ কৰি নিজৰ বিজয় ডঙ্কা গোটেই পৃথিৱীত নিনাদিত কৰাৰ প্ৰয়াস আজিও অক্ষুন্ন ৰাখিছে। পলমকৈ হ'লেও বিশ্ব দৰবাৰত ফেৰ মাৰিব পৰাকৈ বৰ্তমানে এই বিষয়ত বিভিন্ন জনে উৎসাহিত হৈ তুলিকা হাতত লোৱাটো পৰিলক্ষিত হৈছে। সেইসকল শিল্পী সাধকৰ প্ৰচেষ্টাতে অসমৰ প্ৰান্তৰে প্ৰান্তৰে একোখনি চিত্ৰ ভাস্কৰ্যৰ কমাৰ শালত অগণন কিশোৰ-কিশোৰী, যুৱক-যুৱতীয়ে স্ব-প্ৰতিভা বিকাশ কৰিবলৈ সুবিধা ওলাইছে। গুৱাহাটী চহৰত এই বিষয়ৰ মহাবিদ্যালয় স্থাপন কৰি উন্নত মানৰ চিত্ৰাঙ্কণ শিক্ষা বিস্তাৰৰো সম্ভৱ হৈছে। এতিয়া আমাৰ ৰাজ্যৰ একো একোজন শিল্পীয়ে বৃহৎ বৃহৎ মহানগৰীলৈ গৈ আৰ্ট গেলাৰীৰ জড়িয়তে প্ৰদৰ্শনী পাতি অগণন দৰ্শকৰ ভূঁয়সী প্ৰশংসা বুটলি আই অসমীলৈ গৌৰৱ কঢ়িয়াই অনাতো সফল হৈছে।

অসম মাতৃৰ সু-সন্তান, যাৰ তুলিকাত শুষ্ক কাষ্ঠায়ো প্ৰাণ পাই উঠে সেই স্বনামধন্য শোভা ব্ৰহ্মা, মাধৱ বৈশ্যদেৱ আদিৰ চিত্ৰ বিষয়ক ৰচনা সম্ভাৰেৰে আমাৰ ন-শিকাৰু সকলক তুলিকা হাতত লোৱাতো উদগনি যোগাইছে। বাস্তৱ ক্ষেত্ৰত অসমীয়া ভাষাত ন-শিকাৰু সকলৰ সকলো দিশ সামৰি খৰচি মাৰি গ্ৰন্থ প্ৰণয়ন কৰি তেওঁলোকৰ হাতত একপিঁকৈ তুলি ধৰাত অগ্ৰজসকল আগবাঢ়ি অহাটো সকলোৰে কাম্য হ'লেও বহুক্ষেত্ৰত আমাৰ দেশৰ শিল্পী সকলৰ বিভিন্ন সমস্যাৰ বাবে ই সম্ভৱ হৈ উঠা নাই।

ওপৰত উল্লেখ কৰাৰ দৰে বিদ্যাৰ্থীসকলৰ প্ৰাথমিক স্তৰৰ পৰা স্নাতক পৰ্য্যন্ত চিত্ৰাঙ্কন বিদ্যা আহৰণত অহাকৈ এখনি পুস্তিকা প্ৰকাশ কৰিবলৈ থকা দুৰন্ত হাবিয়াসৰ কীটে কামুৰি নথকাহেঁতেন আৰু হয়তো সহস্ৰজনৰ সহযোগ আৰু পৰামৰ্শ নোপোৱাহ'লে ইয়াক ৰাইজৰ মাজলৈ উলিয়াই দিয়া কোনো দিনে সম্ভৱ নহ'লহেঁতেন।

ন-শিকাৰু আৰু তেওঁলোকৰ অভিভাৱকসকলৰ পৰা অহা একপ্ৰকাৰৰ দাবীও এই ক্ষেত্ৰত পাণ্ডপাত অস্ত্ৰ বুলিহে মই এই পৰত উপলব্ধি কৰিছো। সকলোখিনি বিষয়বস্তু থুপাই ভুৰুকাত হাতী ভৰোৱাৰ সকলো প্ৰচেষ্টা ইয়াৰ বৃহৎ পৰিসৰৰ ব্যয়বহুলতাই উটুৱাই লৈ গ'ল। ব্যাকৰণ কলা সাধনাৰ মূল বস্তু। ইয়াৰ অবিহনে অন্য কলা সাধনা কেতিয়াবা সম্ভৱ হৈ উঠিলেও চকুৰ পতাত ভাঁহি থকা একোটি দৃশ্য হুবহু চিত্ৰপটত আঁকি তুলিবলৈ বৈয়াকৰ্ণিক জ্ঞান অপৰিহাৰ্য। এই বিষয়ৰ জ্ঞান দিবলৈ পুথিখনিয়ে আহোপুৰুষাৰ্থ চলোৱাত অপ্ৰমেয় প্ৰচেষ্টা চলাইছো বুলি ক'বলৈ দ্বিধাবোধ নাই কৰা।

পুস্তিকাখনি প্ৰকাশৰ ক্ষেত্ৰত যিসকল শুভাকাংখীয়ে লগ এৰা নিদি বিদুৰৰ পৰা এষাৰি আকালৰ মাত দি প্ৰেৰণা যোগালে সেই সকলক এই পৰত কৃতজ্ঞতাৰে নুসোঁৱৰিলে 'বুলনি চ'ৰা' উকা হৈ ৰ'ব। পুথিখনি তৃতীয় প্ৰকাশৰ বাবে ছপা কৰাৰ দায়িত্ব মুৰ পাতি লোঁৱা ভাতৃপ্ৰতীম দেৱজিত আৰু চিত্ৰজিত পূৰ্বাঞ্চল অফছেট প্ৰিণ্টাৰ্ছৰ স্বত্বাধিকাৰী, গ্ৰাফিক্সৰ দায়িত্ব লোৱা মোৰ প্ৰিয় ছাত্ৰ প্ৰণব কুমাৰ চুতীয়া, বেটুপাতখনি সুন্দৰকৈ আঁকি দিয়াত মোৰ লগতে সহযোগ কৰিলে মইনুল আৰু ইনামুলে, প্ৰুফ কাৰেক্টচনত অগ্ৰজ ৰেকিবুৰ ৰহমান আৰু ভাতৃ ৰিকু, মোৰ লগত চিত্ৰাংকণত সহযোগ কৰা মোৰ ছাত্ৰসকল ক্ৰমে, প্ৰশান্ত নাথ, মইনুল হক, চাও-থাও-মুংয়াংপেট, ৰুলা, ইমানুল হুছৈন, ছপাশালৰ নেওঠনিৰ মাজৰ পৰা ন-সাজেৰে সাজি-কাচি উলিয়াই অনাৰ অৰ্থেক খৰচ বহন কৰা মোৰ পৰিবাৰ নাচিমা বেগম, সকলো সময়তে মোক উৎসাহ-প্ৰেৰণা যোগোৱা তথা পৰামৰ্শদাতা শ্ৰীযুত বিমল গগৈ ককাইদেউ, সুকুমাৰ কলা (Fine Art)ৰ লেখাটি যোগোতাই দিয়া অগ্ৰজ অনুপ কুমাৰ বৰুৱা ককাইদেউ এই সকলোজনলৈ এই আপাহতে অকৃত্ৰিম শ্ৰদ্ধা আৰু কৃতজ্ঞতা জ্ঞাপন কৰিলো।

অন্তঃকৰণেৰে অশীষ যাচি এই অভাজনক অনুপ্ৰাণিত কৰা প্ৰাতঃস্মৰণীয় পুৰুধা ব্যক্তি সকল শ্ৰীযুত নীলমণি ফুকন চাৰ, খ্যাতনামা চিত্ৰশিল্পী শ্ৰীযুত নীলপৱন বৰুৱা চাৰ, প্ৰয়াত প্ৰণব বৰুৱা চাৰ, প্ৰয়াত মাধৱ বৈশ্য চাৰ, সাহিত্য কাননৰ এপাহী সুগন্ধি ফুল হৈ ৰোৱা প্ৰয়াত চৈয়দ আব্দুল মালিক চাৰলৈ বুলনি চ'ৰাতে দণ্ডৱৎ প্ৰণিপাত জনাইছো।

পৰিশেষত ছাত্ৰ-ছাত্ৰী, অভিভাৱক আৰু শিক্ষাগুৰুসকলৰ হাতত এই চিত্ৰকলা - অংকন আৰু ব্যাকৰণ পুথিখনি সংশোধন আৰু পৰিবৰ্ধন কৰি পুনৰ তুলি দিবলৈ থকা বহুবছৰীয়া আশা আৰু শ্ৰম সাৰ্থক হ'ব যদিহে আপোনাসবে অকুণ্ঠভাৱে পুথিখনি গ্ৰহণ কৰে। লগতে বিজ্ঞসকলে পৰামৰ্শৰে ত্ৰুটিসমূহ আঙুলিয়াই দিলে মই নথৈ কৃতাৰ্থ হম।

ইতি

আজানুৰ ৰহমান (আজান)
জয়সাগৰ, শিৱসাগৰ, অসম
মোবাইল : ৯৪৩৫০-৫৭৩৪২

সূচীপত্ৰ

১) সুকুমাৰ কলা, চৌষষ্ঠি কলা, চাৰুকলা আৰু কাৰুকলা	১
২) চিত্ৰশিল্পৰ সংক্ষিপ্ত বিৱৰণ, অংকন আৰু ছবি	৯
৩) চিত্ৰ অংকনত পালন কৰিবলগীয়া সাধাৰণ নিয়ম, চিত্ৰ অংকনৰ সামগ্ৰীসমূহ	১১
৪) ছবি অঁকাৰ কৰণ, উপকৰণ আৰু প্ৰকৰণ	১৭
৫) পেঞ্চিল ধৰাৰ নিয়ম	১৮
৬) বিন্দু, ৰেখা, ৰেখাৰ ভাগ	২০
৭) কন্টুৰ বা পৰিণাহ, বিভিন্ন ৰেখা	২৩
৮) শিশুক শিক্ষাদান	২৫
৯) বিন্দুৰ উদাহৰণ আৰু ব্যৱহাৰ, ৰেখাৰ উদাহৰণ আৰু ব্যৱহাৰ	৩১
১০) ৰেখা চিত্ৰ	৩৩
১১) জ্যামিত্ৰি বা জিয়'মেট্ৰি, জ্যামিতিৰ সহায়ত অঁকা চিত্ৰ	৩৪
১২) সহজ চিত্ৰ, আকৃতি আৰু ভংগীমা	৩৬
১৩) ৰূপ, চিত্ৰশিল্পত নৱৰস	৪১
১৪) বস্তুৰ চিত্ৰ, প্ৰকৃতি অধ্যয়ন	৪৪
১৫) গছপাত বা ফ'লিয়েজ চিত্ৰ, ফুলৰ চিত্ৰ, গছৰ চিত্ৰ	৬০
১৬) পোহৰ আৰু ছাঁ, বিভিন্ন ধৰণৰ ছাঁ	৬৮
১৭) ঘনক, উপবৃত্ত, বৃত্তাকাৰ পাত্ৰ, নলাকাৰ, পৰি থকা নলাকাৰ, শংকু, পৰি থকা শংকু	৭৩
১৮) বৰ্গাকৃতি পিৰামিড, ফলক কাঁচ বা প্ৰিজম, ত্ৰিভুজ আকৃতিৰ প্ৰিজম	৮০
১৯) শিল্পৰ সচলতা আৰু অচলতাৰ সম্বন্ধে জ্ঞান	৮৫
২০) বস্তুৰ মাপ, স্থিৰ বস্তুৰ চিত্ৰ	৮৬
২১) স্থান, গঠন, পৰ্যবেক্ষণ, সংযোজন বা সংযোগ স্থান বা সংৰচনা, ভাৰসাম্যতা, সমতা	৯৩
২২) ছবিৰ সন্মুখভাগ, ছবিৰ পশ্চাৎভাগ, হ্ৰস্বকৰণ, দৃষ্টিকোণ	৯৯
২৩) টেক্শ্যাৰ, ছন্দ	১০২
২৪) ৰং, চিত্ৰত ৰঙৰ ব্যৱহাৰৰ প্ৰণালী, পৰিপূৰক বা সম্পূৰক, সমবাদী, বাদী আৰু বিবাদী ৰং	১০৫
২৫) মনোক্ৰমম পেইণ্টিং বা একবৰ্ণ চিত্ৰ, ৰঙৰ উচ্চ-নিম্নৰ গভীৰতা বা বৰ্ণক্ৰম বা টোন	১১০
২৬) টিণ্ট, বৈষম্য, সমস্বৰ, পৰিপ্ৰেক্ষিত বা অবিকল দৃশ্য, বাহিৰৰ দৃশ্য অধ্যয়ন	১১২
২৭) আচ্ছাদন (পৰ্দা), ড্ৰেপাৰি, আল্পনা বা নক্সা	১২২
২৮) আখৰ	১২৮
২৯) প্ৰাকৃতিক দৃশ্য বা নিসৰ্গ চিত্ৰ	১৩২
৩০) মাছ আৰু কীট পতংগৰ চিত্ৰ,চৰাইৰ চিত্ৰ, জন্তুৰ চিত্ৰ, বাদ্যযন্ত্ৰৰ চিত্ৰ, মৰণাস্ত্ৰ	১৩৬

৩১) যান-বাহনৰ চিত্ৰ, নাও, জাহাজৰ চিত্ৰ,ঘৰৰ চিত্ৰ,বুৰঞ্জীমূলক কীৰ্তিচিহ্ন, প্ৰাৰ্থনা ঘৰ ১৪৭
৩২) মেপ বা মানচিত্ৰ অংকন, চিত্ৰ আৰু মানচিত্ৰৰ মাজত পাৰ্থক্য . ১৫৫
৩৩) পানী ৰং, স্বচ্ছ, পানী ৰং, ধোবা চিত্ৰ , অস্বচ্ছ পানী ৰং, টেম্পৰা আৰু গোৱাচ্, তৈল ৰং ১৫৮
৩৪) মূৰ আৰু মূৰৰ খোলা, অঁকা ১৬২
৩৫) মানুহৰ দেহাবয়ব, শৰীৰৰ বিভিন্ন অংগ ১৬৬
৩৬) গ্ৰাফৰ সহযোগত অঁকা প্ৰতিকৃতি ১৭৬
৩৭) শিশুৰ চিত্ৰ ১৭৮
৩৮) পুৰুষ আৰু মহিলাৰ মাজত পাৰ্থক্য ১৭৮
৩৯) উলংগ শৰীৰ চৰ্চা, প্ৰতিকৃতি চিত্ৰ, মহৎ লোকৰ চিত্ৰ ১৮৩
৪০) মুদ্ৰা, মূৰ্তি অংকন (এণ্টিক ষ্টাডি) ১৯২
৪১) ব্যংগ চিত্ৰ বা কাৰ্টুন ২০০
৪২) ভাৰতীয় শিল্পকলাৰ ষড়ংগ ২০৫
৪৩) ভাস্কৰ্য, চিত্ৰ আৰু ভাস্কৰ্যৰ মাজত পাৰ্থক্য ২০৮
৪৪) ছাপছবি বা গ্ৰাফিক্স ২১০
৪৫) হস্তলিপি, ফ্ৰেস্কো ছবি, মোজাইক ছবি, মুৰাল চিত্ৰ, মণ্ডন শিল্প বা অৰ্নামেণ্টেল আৰ্ট ২১২
৪৬) শাস্ত্ৰীয় শিল্প, লোক শিল্প, পৰশিল্প, মিশ্ৰশিল্প ২১৫
৪৭) কোলাজ, পেপাৰ কাটিং, অৰিগ্ৰামী, কুটুম্-কাটাম্ ২১৯
৪৮) পটচিত্ৰ, খোদাই শিল্প, পুথি চিত্ৰ, ক্ষুদ্ৰাকাৰচিত্ৰ, দেৱাল চিত্ৰ ২২২
৪৯) ছবিত প্ৰকাশ শক্তি আৰু অলংকাৰ, প্ৰচাৰ আৰু ব্যৱসায়িক কলা, ২২৭
৫০) আধুনিক চিত্ৰশিল্পত লোক চিত্ৰশিল্পৰ প্ৰভাৱ ২২৯
৫১) ইম্প্ৰেশ্যনিজম, পষ্ট ইম্প্ৰেশ্যনিজম, কিউবিজম, চুৰিয়ালিজম, ফোবিজিম, ২৩০
৫২) ফিউচাৰিজম, এক্সপ্ৰেশ্যনিজম, বিমুৰ্ত চিত্ৰ বা আব্যষ্ট্ৰাক্ট আৰ্ট ২৩৫
৫৩) অদৰ্শ ছবিৰ লক্ষণ, চিত্ৰশিল্পীৰ গুণাগুণ ২৩৮
৫৪) প্ৰসংগ পুথি ২৪০

সুকুমাৰ কলা ঃ (FINE ART)

সুকুমাৰ কলাৰ সম্পৰ্কে আলোচনা কৰাৰ পূৰ্বে শিল্প বা কলানো কি তাৰ এটি পৰিচয় দাঙি ধৰাটো প্ৰাসঙ্গিক হ'ব। শিল্প বা কলা শব্দটোৱে এটা ব্যাপক অৰ্থ প্ৰকাশ কৰে। শিল্প বা কলাৰ ক্ষেত্ৰখন বৰ বিশাল আৰু গভীৰ। সুকুমাৰ কলা উক্ত শিল্প বা কলাৰে এটা অংগ বা শাখা। এই সুকুমাৰ কলাৰো আকৌ কেইবাটাও উপাংগ বা প্ৰশাখা আছে। সেইবোৰৰ বিষয়ে যথাস্থানত আলোচনা কৰা হ'ব। এতিয়া আহো শিল্প বা কলা কি? ইয়াৰ উদ্দেশ্যনো কি, ইয়াৰ স্বৰূপ বা প্ৰকৃতিনো কেনেকুৱা (?)।

অতি সহজ ভাষাত ক'বলৈ হ'লে — য'ত বা যিটো মাধ্যমৰ যোগেদি সুন্দৰৰ সন্ধান কৰা হয় সেয়ে শিল্প বা কলা। অৰ্থাৎ সৃজনীমূলক সকলোবিলাক মহৎ, সুন্দৰ সৃষ্টিকেই শিল্প বা কলা বুলি কোৱা হয়। বিমল আনন্দ দান কৰাই হৈছে কলাৰ প্ৰধান উদ্দেশ্য। কলাই আনন্দ দান কৰাৰ ওপৰিও মানুহৰ মানসিক দিগন্তক উদ্ভাষিত কৰি এক উচ্চ স্তৰলৈ লৈ যায় য'ত ব্যক্তিসত্ত্বা আবেগ অনুভূতিৰে সিক্ত হৈ পৰে। ফলস্বৰূপে ব্যক্তি মানসত সৌন্দৰ্যবোধৰ জোৱাৰ উঠে আৰু এই সৌন্দৰ্যবোধে সৃষ্টিৰ সন্ধানত অৰ্থাৎ সৃজনীমূলক কৰ্মত ইন্ধন যোগায়।

কলাৰ স্বৰূপ বা প্ৰকৃতি আৰু লক্ষ্য কি, সেই সম্পৰ্কে বিভিন্ন সমালোচক, দাৰ্শনিক, স্থপতিবিদ চিত্ৰকৰ আদিয়ে বিভিন্ন মত আগবঢ়াইছে। *গ্ৰীক দাৰ্শনিক এৰিষ্টটলে* কলাৰ সম্পৰ্কে সুন্দৰ ব্যাখ্যা আগবঢ়াই গৈছে। তেখেতৰ মতে — *শিল্পৰ সাধাৰণ ধৰ্ম হৈছে "অনুকৰণ" (Imitation)*। মহাকাব্য, ট্ৰেজেডি, কমেডি, ডিথিৰাম্বিক কবিতা, বাঁহী বা বীণাৰ সংগীত — সকলোতেই অনুকৰণৰ ৰূপবিশেষক লক্ষ্য কৰা যায়। ৰূপবিশেষক লক্ষ্য ব্যক্ত কৰি এই অনুকৰণ হ'ব লাগিব। এই অনুকৰণ কেৱল দৈহিক অবয়বৰ কল্পনা নহয়; সামাজিক প্ৰাণী হিচাপে মানুহৰ সৰ্বপ্ৰকাৰৰ সম্ভাব্য অভিব্যক্তি, কৰ্ম অনুভৱ, কল্পনা-ভাৱনা সকলোৰে এক সামগ্ৰিক ৰূপ শিল্পীয়ে সৃষ্টি কৰে। ঘটনা, ক্ৰিয়া, চৰিত্ৰ আৰু ভাৱনা সকলোৰে খণ্ডিত অনুকৰণৰ সামগ্ৰিকতাত এক ঐক্যবদ্ধ জীৱনৰূপৰ (men in action) অনুকৰণ সিদ্ধ হয়।

মনীষী টলষ্টয়ে তেখেতৰ — "What is art?" নামৰ মহৎ গ্ৰন্থখনত কলাৰ সম্পৰ্কে এক বিস্তৃত আলোচনা আগবঢ়াইছে। তেখেতৰ মতে *প্ৰকৃত কলা বা সাহিত্যই মানৱ জীৱন সুন্দৰ আৰু মধুৰ কৰে।* আধ্যাত্মিকতাহীন বিলাসী কলাৰ বিৰুদ্ধাচাৰণ কৰি তেখেতে কৈছে যে — *যি কলাকৃতিয়ে জনজীৱনৰ সুপ্ত প্ৰবৃত্তিক জগাই তুলি সুস্থ-সবল আৰু সাহসী কৰি তুলিব নোৱাৰে তেনে কলাকৃতি নিষ্ফল কৰ্মলৈ অৱনমিত হয়।*

ক্ৰঁচে, পেটাৰ, বাইশ্ড আদি পাশ্চাত্য সমালোচক সকলে কলাক কেৱল শৈল্পিক আনন্দৰ বিষয় বুলি ব্যাখ্যা কৰিছে। তেওঁলোকৰ মতে কলা কোনো লোক শিক্ষা বা নীতিশিক্ষাৰ মাধ্যম নহয়; ই কেৱল সৌন্দৰ্য আৰু আনন্দবৰ্দ্ধক ৰূপ।

দাৰ্শনিক ড° সৰ্বপল্লী ৰাধাকৃষ্ণনে কলাৰ বিষয়ে বৰ সুন্দৰ ব্যাখ্যা আগবঢ়াইছে । তেখেতৰ মতে, *বাস্তৱ সত্তাৰ অবিকল বৰ্ণনাতকৈও সৌন্দৰ্যবোধ প্ৰসূত আবেগ-অনুভূতি সৃষ্টি কৰাহে কলাৰ মুখ্য কাম। কলাশিল্পই মানৱাত্মাৰ পৰিপূৰ্ণবোধত আৰু জীৱন ধাৰণৰ শক্তি বৰ্ধনত সহায় কৰে।*

কুৰি শতিকাৰ প্ৰখ্যাত কলাতত্ত্ববিদ ***হাৰ্বাট ৰীডৰ*** মতে *কলা হৈছে ৰূপ, আকৃৰ্তি বা অৱয়ব সৃষ্টিৰ জড়িয়তে আনন্দ বৃদ্ধিৰ প্ৰচেষ্টা। এনে অৱয়বে মানৱৰ সৌন্দৰ্য চেতনাক সন্তুষ্টি প্ৰদান কৰে। গতিকে মানুহে সামগ্ৰিক ভাৱে ৰসাস্বাদন কৰিব পাৰে।*

এইদৰে এৰিষ্টটলৰ পৰা আৰম্ভ কৰি বৰ্তমান কালৰ চালভাদৰ ডালিলৈকে আমি কলাৰ সংজ্ঞা, প্ৰকৃতি আৰু লক্ষ্যৰ কথা পাইছো। কিন্তু প্ৰতিগৰাকী সমালোচক, দাৰ্শনিক, কলাতত্ত্ববিদৰ সংজ্ঞাত ভিন্নতা লক্ষ্য কৰা যায়। অন্যহাতে কলাৰ সকলোবিলাক সংজ্ঞা চালি-জাৰি চাই দেখা যায় যে, কলাৰ ক্ষেত্ৰত কেইটামান বিশেষত্ব সকলোৰে ক্ষেত্ৰত প্ৰযোজ্য — ১। সকলো শিল্পকলা মানুহৰ দ্বাৰা সৃষ্টি হ'ব লাগিব। প্ৰকৃতিৰ স্বাভাৱিক সৌন্দৰ্য তথা সম্পদসমূহক কলা বুলি ক'ব নোৱাৰি। উদাহৰণস্বৰূপে প্ৰকৃতিৰ স্বাভাৱিক সূৰ্যোদয় বা সূৰ্যাস্তৰ ৰাঙলী আভাৰ অতুলনীয় সৌন্দৰ্যক কলা বুলি ক'ব নোৱাৰি। শিল্পীৰ কল্পনাৰ তুলিকাত সেই সূৰ্যাস্তৰ ৰাঙলী আভাই প্ৰাণ পাই উঠিলেহে তাক আমি কলা বা শিল্প বুলি ক'ব পাৰো। মানুহে অনুকৰণৰ যোগেদি আবেগ অনুভূতিক কোনো বস্তুত মূৰ্ত কৰি তোলাকেই সাধাৰণ অৰ্থত কলা বোলা হয়। এই ক্ষেত্ৰত এৰিষ্টটলৰ কলাৰ সম্পৰ্কত যি 'অনুকৰণ'ৰ কথা কৈছিল, সি নিশ্চয় গ্ৰহণযোগ্য ব্যাখ্যা হ'ব পাৰে।

এই কলাৰ ৰূপ তিনিটা মাধ্যমৰ দ্বাৰা প্ৰকাশিত হয়। — সুৰ, ৰেখা আৰু শব্দ। সুৰে সৃষ্টি কৰে সংগীতৰ, ৰেখাই প্ৰকাশ কৰে - চিত্ৰ-নৃত্য-ভাস্কৰ্য-স্থাপত্যৰ আৰু শব্দৰ গ্ৰন্থনত সৃষ্টি হয় সাহিত্যৰ। আকৌ কলাৰ এই প্ৰতিটো ৰূপতেই প্ৰয়োজন হয় একোটাইত মাধ্যমৰ। মাধ্যম নহ'লে কোনো কথা বা বস্তুৰে প্ৰকাশ নঘটে। সুৰৰ মাধ্যমত আমি সংগীত পাওঁ। এই সংগীত প্ৰকাশৰ মাধ্যম হ'ল শ্ৰোতা বা শুনোতাসকল। আকৌ এই সংগীত সম্পূৰ্ণ হ'বলৈ লাগিব বিভিন্ন বাদ্যযন্ত্ৰ, গীত, তাল, মান আৰু লয়। বিভিন্ন বাদ্যযন্ত্ৰৰ সুৰ তৰঙ্গ বা এৰিষ্টটলে কোৱাৰ দৰে বাঁহী বা বীণা যন্ত্ৰৰ আঘাতত সৃষ্টি হোৱা শব্দৰ ঢৌ তৰংগই শ্ৰোতাৰ সচেতন কৰ্ণকুহৰত প্ৰবেশ কৰি এক অনিৰ্বচনীয় সুৰৰ মূৰ্চ্ছনা তুলি শ্ৰোতাক আনন্দ দান কৰে।

ৰেখাৰ মাধ্যমত আমি চিত্ৰ-নৃত্য-ভাস্কৰ্য আৰু স্থাপত্য পাওঁ। ইয়াৰ প্ৰতিটো ৰূপৰ প্ৰকাশৰ বাবে বেলেগ বেলেগ মাধ্যমৰ প্ৰয়োজন। এজন চিত্ৰশিল্পীৰ মাধ্যম হৈছে পেঞ্চিল আৰু বিভিন্ন ধৰণৰ ৰং। ভাস্কৰ্যবিদ বা স্থপতিবিদৰ বাবে মাধ্যম হ'ল বিভিন্ন ধৰণৰ বাঁহ, কাঠ, শিল লোহা, মাটি ইত্যাদি ইত্যাদি। এজন চিত্ৰশিল্পীয়ে পেঞ্চিল আৰু বিভিন্ন ৰং তুলিকাৰে প্ৰকৃতিৰ বিভিন্ন বস্তুত শিল্প সত্বা দান কৰে। তাৰবাবে চিত্ৰকৰক লাগিব মানস চক্ষু তথা কল্পনা মন। শিল্পীৰ কল্পনাৰ তুলিকাত প্ৰকৃতিৰ যি কোনো নিৰ্জীৱ বস্তুৱে প্ৰাণ পাই উঠিব পাৰে বা জীৱন্ত হৈ ধৰা দিব পাৰে। শিল্পী নিজে আনন্দিত হোৱাৰ উপৰিও সহস্ৰজনক আনন্দ দান কৰিব পাৰে। সহস্ৰজনৰ অন্তৰ জয় কৰিব পাৰে, ভৰাই তুলিব পাৰে আৰু নতুন সৃষ্টিৰ প্ৰেৰণা যোগাব পাৰে। স্থপতিবিদে — শিল, মাটি, বাঁহ, কাঠ, প্লাষ্টিক, কাঁহ, পিতল, ব্ৰঞ্জ, হাতীৰ দাঁত আদি বিভিন্ন মাধ্যমত কল্পনাৰ জেতুকা বোল সানি অতি দক্ষতাৰে, কৌশলেৰে, মানুহৰ পৰা আৰম্ভ কৰি জীৱ-জন্তু, চৰাই-চিৰিকতি ইত্যাদি বিভিন্ন বস্তুৰ অনুকৃতি নিৰ্মাণ কৰিব পাৰে। কমাৰ, কুমাৰ বাঁঢ়ে, তাঁত শিল্প, কাঁহ-পিতলৰ শিল্প ইত্যাদি শিল্পৰ কথা ক'ব পাৰি।

ওপৰৰ আলোচনাৰ পৰা দেখা যায় যে কলাৰ সকলো প্ৰকাৰৰ ৰূপেই মানুহৰ সৌন্দৰ্য-পিপাসা তথা অনুভূতি জগাই তুলিব পাৰে। গতিকে এনে কলা সাধনাৰ জড়িয়তে শিল্পী নিজেও সুন্দৰ হয় আৰু আনকো সুন্দৰ পথ দেখুৱাই।

নৃত্যৰ মাধ্যম হ'ল হস্তমুদ্ৰা বা বিভিন্ন অংগ ভংগী। ইয়াৰ লগত জড়িত হৈ আছে — লয়, তাল আৰু মান। এই তিনিটা সুষম সমন্বয়ত নৃত্যই বিচিত্ৰ প্ৰকাশ লাভ কৰে।

প্ৰকৃতিগতভাৱে কলা তিনি প্ৰকাৰৰ —

১। সুকুমাৰ কলা (Fine Art), ২। ব্যৱহাৰিক কলা (Crafts) আৰু ৩। ব্যৱসায়িক কলা (Commercial Art)

১। সুকুমাৰ কলা : সুকুমাৰ কলাক ললিত কলা বা চাৰুকলা বুলিও কোৱা হয়। সেইদৰে ব্যৱহাৰিক কলাক কাৰুকলা বোলে। সুকুমাৰ কলাৰ প্ৰশাখা পাঁচোটা। (ক) সাহিত্য (Literature) (খ) সংগীত (Music) (গ) চিত্ৰ (Painting) (ঘ) ভাস্কৰ্য (Sculpture) আৰু (ঙ) স্থাপত্য (Architecture)। নৃত্যক চিত্ৰৰ অন্তৰ্ভুক্ত কৰি লোৱা হৈছে।

সাহিত্যৰ সৃষ্টি হয় শব্দৰ মাধ্যমেৰে সেয়ে সাহিত্যক শব্দকলা বুলিও কোৱা হয়। সাহিত্যৰ প্ৰতিটো শব্দই হ'ব লাগিব অৰ্থব্যঞ্জক। শব্দজ্ঞান নাথাকিলে সাহিত্য সৃষ্টি সম্ভৱ নহয়। আকৌ শব্দৰ লগত পৰিচয় নেথাকিলে অৰ্থাৎ বহল অৰ্থত ভাষা নেজানিলে সেই ভাষাৰ কোনো ৰচনা বা সাহিত্যক বুজিব নোৱাৰি। উদাহৰণ স্বৰূপে : ভাৰতীয় আৰ্য সংস্কৃত ভাষা নেজানিলে অথবা জাৰ্মান,

ইটালীয়ান আদি বিদেশী ভাষাৰ জ্ঞান নেথাকিলে আমি সেই ভাষাৰ সাহিত্য পঢ়িব বা বুজিব নোৱাৰিম। আমাৰ কাৰণে তেতিয়া সি অৰ্থহীন হৈ পৰিব।

সাহিত্যৰ আকৌ বিভিন্ন বিভাগ আছে — গল্প, উপন্যাস, কবিতা, নাটক ইত্যাদি। সাহিত্য যদিও চাক্ষুষ বা শ্ৰব্য কলা নহয়, তথাপি নাটকৰ ক্ষেত্ৰত আমি এই গুণটো দেখা পাওঁ। এখন নাটকত শব্দ, চাক্ষুষ আৰু শ্ৰব্য — এই তিনিওটা উপাদান সোমাই আছে। উদাহৰণ স্বৰূপে গ্ৰীক বা ইটালীয়ান ভাষাৰ নাটক এখন আমি পঢ়িব নোৱাৰিবও পাৰো; কিন্তু নাট্যভিনয়ৰ দ্বাৰা আমাৰ চাক্ষুষ পৰিচয় ঘটে আৰু অভিনেতা-অভিনেত্ৰী বা চৰিত্ৰৰ গতি ভংগীৰ পৰা নাটকত কি ক'ব বিচাৰিছে সেই কথা আমি নিশ্চয় বুজিব পাৰো আৰু তাৰ দ্বাৰা আমি নাটকীয় ৰস আস্বাদন কৰিব পাৰো। সেই ফালৰ পৰা নাটকক মিশ্ৰিত কলা বুলি কোৱা হয়।

সংগীতে শব্দ আৰু সুৰৰ মাধ্যমেৰে আমাৰ কাণত সুৰ তৰঙ্গৰ সৃষ্টি কৰি মন্ত্ৰ মুগ্ধ কৰে। আমাৰ শ্ৰবনেন্দ্ৰিয়ৰ দ্বাৰা সংগীতৰ ৰসাস্বাদন কৰা কাৰণে সংগীতক শ্ৰব্য কলা (Auditory Art) বুলি কোৱা হয়।

চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য আৰু স্থাপত্য এই তিনিবিধক চাক্ষুষ বা প্লাষ্টিক কলা বোলা হয়। চিত্ৰক দ্বি-মাত্ৰিক (Two-dimensional) আৰু ভাস্কৰ্য-স্থাপত্যক ত্ৰি-মাত্ৰিক (Three dimensional) চাক্ষুষ কলা বোলা হয়। চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য-স্থাপত্য কলাই পোন প্ৰথমে আমাৰ দৰ্শনেন্দ্ৰিয়ত বা চাক্ষুক আবেদন কৰে কাৰণে ইঁহতক চাক্ষুক কলা বোলে। এই কেইটা কলা সাহিত্য কলাতকৈ সুবিধাজনক। অৰ্থাৎ সাহিত্য কলাৰ ৰসাস্বাদন কৰিবলৈ শব্দজ্ঞান থাকিবই লাগিব; কিন্তু চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য-স্থাপত্য কলাৰ ৰসাস্বাদন কৰিবলৈ কোনো শব্দজ্ঞানৰ প্ৰয়োজন নহয়। উদাহৰণ স্বৰূপে এজন ভাৰতীয়ই এখন জাৰ্মান বা ইটালিয়ান চিত্ৰ (Painting) চাই আনন্দ অনুভৱ কৰিব পাৰে, চিত্ৰত শিল্পীয়ে ফুটাই তোলা ভাব তথা মননক কিছু পৰিমাণে হ'লেও আয়ত্ব কৰিব পাৰে। মুঠতে চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য-স্থাপত্য কলাক, সি যি দেশৰেই নহওক, বিশ্বৰ সকলো ভাষা-ভাষীয়ে হৃদয়ঙ্গম কৰিব পাৰে। দৃষ্টান্তস্বৰূপে ইটালীয়ান চিত্ৰকৰ (Painter) লিও-অনাৰ্ডো-ডা-ভিন্সিৰ যোগান্তকাৰী চিত্ৰ "মনালিচা"ই আজিও বিশ্বৰ চুকে কোণে অন্তৰ পুলকিত কৰি ৰাখিছে। সেইদৰে ভাৰতীয় "অজন্তা", "ইলোৰা" গুহাচিত্ৰই সকলোৰে দৃষ্টি আকৰ্ষণ কৰিছে। আমাৰ অসমৰ আহোম ৰজাৰ আমোলত খোদিত, অংকিত নানান চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য-স্থাপত্যবোৰে আজিও সগৌৰৱে বিশ্ববাসীক অভিভূত কৰি ৰাখিছে বুলি ক'ব পাৰি। এই চিত্ৰ-ভাস্কৰ্য-স্থাপত্যৰ লগতে নৃত্যটো সাৰ্বজনীন ৰূপ এটা লক্ষ্য কৰা যায়।

শিল্প-কলাৰ কেতবোৰ বিশেষ বৈশিষ্ট্য লক্ষ্য কৰা যায়। ইয়াৰ প্ৰধান বিশেষত্ব হ'ল — ই কোনো ব্যাখ্যা নিদিয়ে। দ্বিতীয়তে কোনো বস্তুৰ হুবহু বৰ্ণনাতকৈ সৌন্দৰ্যবোধ আনিব পৰা অৰ্থাৎ হৃদয়ক আহ্লাদিত কৰি ৰসাস্বাদন কৰিব পৰাটোহে কলাৰ কাম। সৌন্দৰ্য চেতনা বা বোধ প্ৰত্যেক

ব্যক্তিৰ অন্তৰতে সুপ্ত অৱস্থাত থাকে। শিল্পী বা কলাকাৰ সকলে মনচক্ষুৰ গভীৰতম উপলব্ধিৰে শব্দ, সুৰ, ৰং আৰু ভংগীমাৰ মাধ্যমেৰে ব্যক্তিৰ অৱচেতন মনৰ সুপ্ত সৌন্দৰ্যবোধক জাগ্ৰত কৰে। এই সৌন্দৰ্যচেতনাই দৰ্শক, পাঠক-শ্ৰোতাৰ চিত্ত উদ্বেলিত কৰি আপোন-বিভুৰ কৰে আৰু এক নতুন উপলব্ধিৰ সৃষ্টি কৰে।

ভাৰতবৰ্ষত অতি প্ৰাচীন কালৰ পৰাই কলাক আধ্যাত্মিক উৎকৰ্ষ সাধনৰ পৰিপূৰক হিচাপে নিয়োজিত কৰা হৈছিল। ভাৰতবৰ্ষৰ কলাসম্পদ, হিন্দু, বৌদ্ধ আৰু জৈন আদি ধৰ্মভাৱৰ লগত সম্পৰ্কিত আছিল। ধৰ্মৰ লগত নিয়োজিত কৰিলেও ইয়াৰ নন্দনতাত্ত্বিক গুণাৱলীকো সমানে গুৰুত্ব দিয়া হৈছিল। ভাৰতীয় চিত্ৰশিল্পীসকলৰ বাবে কলাৰ ষড়ংগ ধাৰণা বা ছয় অংশ স্পষ্টকৈ উল্লেখ কৰা হৈছিল ঃ ১। ৰূপ, ২। ৰূপৰ জোখমাখ,- মান, পৰিমান, ৩। ভাৱ, ৪। লাৱণ্য, ৫। সাদৃশ্য, ৬। বৰ্ণিক ভংগ।

ভাৰতীয় চিত্ৰকলাৰ ষড়ংগ ধাৰণা মতে চিত্ৰ শিল্পীসকলৰ জড়চেতন বস্তু, মানৱ-শৰীৰ, প্ৰকৃতি আৰু পৃথিৱীৰ উপৰিভাগৰ দৃশ্যৰাজিৰ (Landscape) অধ্যয়ন থাকিব লাগিব। দ্বিতীয়তে, ৰূপৰ শুদ্ধ অনুভৱ, জোখ-মাখ, গঠন অনুপাত আদিৰ জ্ঞান থাকিব লাগিব। তৃতীয়তে, ভাৱ বা আকাৰত অনুভূতিয়ে ক্ৰিয়া কেনেদৰে কৰে তাৰ জ্ঞান থকা উচিত। চতুৰ্থতে, কলাত্মক প্ৰকাশত লাৱণ্য বা সৌন্দৰ্যৰ আৰোপ সম্পৰ্কে জ্ঞান থাকিব লাগিব। পঞ্চমতে, অংকিত বস্তুৰ সাদৃশ্য বা সভ্যতাৰ বিষয়ে জানিব লাগিব। শেষত, তুলি আৰু ৰঙৰ নিপুন ব্যৱহাৰৰ বিষয়ে কলাকাৰৰ প্ৰয়োজনীয় কৌশল সম্পৰ্কীয় জ্ঞান থাকিব লাগিব।

ভাৰতীয় কলাৰ ধাৰণাৰ লগত পাশ্চাত্য কলাৰ ধাৰণাৰ মিল নাই। পাশ্চাত্য চিত্ৰকলাত প্ৰধানকৈ ৰেখা (Line), ৰূপ (Form), ৰং (Colour) আৰু ছাঁ পোহৰৰ সু-সমন্বিত অনুপাত (Tone) —এই চাৰিটা উপাদানৰ ওপৰত গুৰুত্ব দিয়া দেখা যায়। নৱজাগৰণৰ সময়ৰ পৰাই ইটালীৰ চিত্ৰশিল্পীসকলে ছাঁ পোহৰেৰে তেওঁলোকৰ চিত্ৰসমূহৰ সামগ্ৰিক সত্বা দান কৰিব বিচাৰিছিল। ভাৰতীয় চিত্ৰশিল্পীয়ে উক্ত দিশত বিশেষ মনোনিবেশ কৰা নাছিল। ভাৰতীয় চিত্ৰকলা ঘাইকৈ ৰেখা নিৰ্ভৰ আছিল। ভাৰতীয় আৰু পাশ্চাত্য চিত্ৰকলাৰ এটা ডাঙৰ পাৰ্থক্য এয়ে যে পাশ্চাত্য চিত্ৰকলাই বাস্তৱসত্বাৰ বাহ্যিক আকৃতিৰ ওপৰত আৰু ভাৰতীয় চিত্ৰকলাই অন্তৰ্নিহিত আত্মাৰ ওপৰত অধিক মনোযোগ দিয়া দেখা যায়।

চৌষষ্ঠি কলা

শাস্ত্ৰত কলাক চৌষষ্ঠিটা ভাগত ভাগ কৰিছে। সেই চৌষষ্ঠি কলা হ'ল —

১) সৰ্বপ্ৰধান কলা হ'ল গান বা গীত।

২) বাদন কলা অৰ্থাৎ ভিন ভিন শ্ৰেণীৰ বাদ্যযন্ত্ৰ সংগীতত অপৰিহাৰ্য।

৩) নৃত্য কলা বা নাচ।

৪) চিত্ৰকলা বা ছবি অংকন বিদ্যা।

৫) প্ৰস্তৰ কলা অৰ্থাৎ শিলৰ ওপৰত কাটি মূৰ্তি তৈয়াৰ কৰা।

৬) বহুৰঙেৰে ঘৰৰ মজিয়া ৰঞ্জিত কৰা।

৭) পুষ্পকলা বা ফুলৰ দ্বাৰা ধুনীয়াকৈ সজোৱা।

৮) মণিভূমিকা কৰ্ম বা মণি মুক্তাৰে বেদী সজোৱা।

৯) শৰ্যা ৰচনা - উপযুক্তভাৱে নানাবিধ ফুল আদিৰে বিচনা সজোৱা।

১০) ৰং কলা - দেৱাল-বা বেৰৰ যথাযোগ্য ঠাইত ভিন ভিন ৰঙৰ প্ৰলেপ দিয়া।

১১) উদক বাদ্য — জলতৰংগ বা তেনেধৰণৰ বাদ্য।

১২) তনু প্ৰয়োগ : সূতাৰে ধুনীয়াকৈ কাপোৰ বোৱা।

১৩) মালা গঁঠা - ফুলৰ বা বেলেগ বস্তুৰ দ্বাৰা নানা প্ৰকাৰৰ মালা তৈয়াৰ কৰা।

১৪) ফুলৰ দ্বাৰা নানা ধৰণৰ অলংকাৰ তৈয়াৰ কৰা।

১৫) নেপথ্য প্ৰয়োগ কলা - নাটকৰ অভিনয়ৰ শিক্ষা দিয়া।

১৬) উকাঘাত বা পানীত সাঁতোৰা, নানা বস্তু তৈয়াৰ কৰা।

১৭) হাতীৰ দাঁতেৰে নানা বস্তু তৈয়াৰ কৰা।

১৮) সুগন্ধি কলা বা নানা গোন্ধৰ বস্তু তৈয়াৰ কৰা কৌশল।

১৯) পিন্ধিবৰ কাৰণে নানা অলংকাৰ তৈয়াৰ কৰা কলা।

২০) ইন্দ্ৰজাল বিদ্যা বা ভোজবাজী দেখুওৱা কৌশল।

২১) কুচমাৰ তন্ত্ৰ - বলবিৰ্যাদিৰ কাৰণে ঔষধ তৈয়াৰ কৰিবলৈ শিকা।

২২) দুস্ত লাঘৱ কলা-হাত চাফাই বা মেজিক আদি দেখুওৱা বিদ্যা।

২৩) ভোজকলা - নানা বিধ ৰন্ধনকাৰ্যৰ কৌশল জনা।

২৪) সূচীকৰ্ম - বেজি সূতাৰে নানান জাকজমক ফুল তোলা।

২৫) চৰ্বত আদি তৈয়াৰ কৰা কৌশল।

২৬) সূত্ৰ ক্ৰিয়া - সূতাৰ সহায়ত নানা খেল দেখুওৱা কৌশল।

২৭) বীণা, ডম্বৰু আদি বজাবলৈ শিকা।

২৮) প্ৰহেলিকা বা কৌশলৰ দ্বাৰা নানা আদৰ কাইদা।
২৯) •কবিতা লিখা বা শ্লোক ৰচনা কৰা।
৩০) দুৰ্বাচক যোগ বা দুৰ্বোধ্য কাৰ্যসূচী।
৩১) নানা ধৰণৰ কৌশলেৰে জটিলভাৱে সৃষ্টি কৰি দেখুওৱা চমকপ্ৰদ খেল।
৩২) কিতাপ পঢ়া বা অনৰ্গল গ্ৰন্থ পাঠ কৰা কৌশল।
৩৩) নাট্যকলা বা নাটক লিখা।
৩৪) কাঠৰ ধুনীয়া আসন আদি তৈয়াৰ কৰা কৌশল।
৩৫) ধাতুৰে নানা ধৰণৰ বস্তু তৈয়াৰ কৰা কৌশল।
৩৬) খুৰেৰে সুন্দৰকৈ দাঢ়ি কমোৱা।
৩৭) যন্ত্ৰবিদ্যা বা নানা তৰহৰ যন্ত্ৰপাতিৰ বিদ্যা শিক্ষা লাভ কৰা।
৩৮) ৰত্নাদি পৰীক্ষা - অৰ্থাৎ কোনো ধাতুৰ কিমান মূল্য আৰু নিৰূপণ কৰিবলৈ শিকা।
৩৯) ধাতু পৰীক্ষা - অৰ্থাৎ কোন ধাতুৰ কিমান মূল্য আৰু উপকাৰিতা তাৰ বিষয়ে জ্ঞান লাভ কৰা।
৪০) অলংকাৰ তৈয়াৰ কৰা বা সোণেৰে সজোৱা।
৪১) গছ, লতা, পাত আদি নানা ঔষধি দ্ৰব্যৰ জ্ঞান লাভ কৰা।
৪২) ভেড়া, ছাগলী, কুকুৰা আদিক যুঁজ শিকোৱা।
৪৩) পাৰ চৰাই উৰোৱা আৰু তাক প্ৰকৃত শিক্ষাদানৰ কৌশল।
৪৪) ভাটৌ, টিয়া আদিক কথা কবলৈ শিকোৱা বিদ্যা।
৪৫) বহুভাষী বা নানা ভাষাৰ জ্ঞান আহৰণ কৰা শিক্ষা।
৪৬) মালিকাচল অৰ্থাৎ দেহমৰ্দন আৰু দেহৰ প্ৰতিটি অংগ চালন কৰা কৌশল।
৪৭) সংক্ষিপ্ত বা আনে নজনা সংকেটিক ভাষাৰে কথাকোৱা বা লিখা পঢ়া শিক্ষা লোৱা।
৪৮) পুতলা তৈয়াৰ বা নানা কাৰুকাৰ্য আদি পুতলাৰ ওপৰত কটা।
৪৯) লো নাইবা ধাতুৰে যন্ত্ৰপাতি তৈয়াৰ কৰা কৌশল।
৫০) ঔষধ বিজ্ঞান শিক্ষা বা ঔষধ তৈয়াৰ কৰা আৰু ৰোগ নিৰ্ণয় বিদ্যা শিক্ষা কৰা।
৫১) স্মৰণ শক্তি আৰু ক্ষমতা বৃদ্ধি।
৫২) আবৃত্তি নাইবা সুন্দৰভাৱে কবিতা পাঠ শিক্ষা।
৫৩) মানসী - স্থিৰ বিচাৰ শক্তি আৰু জ্যোতিষ কলা।
৫৪) ছন্দ আৰু মাত্ৰাৰ বিষয়ে জ্ঞান।
৫৫) অভিধান লিখা বা শব্দকোষ ংকলন কৰা কাৰ্য।

৫৬) কায়কল্প - বুঢ়া বয়সৰ পৰা বিশেষ বিজ্ঞানৰ সহায়ত যৌৱন অৱস্থালৈ ঘূৰি অহাৰ শিক্ষা লাভ কৰা।

৫৭) বহুৰূপ আৰু ভেশছন্ন ধাৰণৰ কৌশল জনা।

৫৮) মেৰামতিৰ কাম - কাপোৰ আদি ফাটিলে তাক পুনৰ জোৰা-তাপলি দি আগৰ দৰে কৰা।

৫৯) দ্যুতক্ৰীয়া বা পাশাখেল বিদ্যা।

৬০) জুৱা খেলা বা তাৰ নানা কৌশল আয়ত্বাধীন কৰা।

৬১) বিনয়, নম্ৰতা, শিষ্টাচাৰ জ্ঞান প্ৰভৃতি শিক্ষা লোৱা।

৬২) ব্যায়াম বা শৰীৰ গঠনৰ নানা চৰ্চা কৰি শৰীৰক শক্তিশালী কৰি তোলাৰ শিক্ষা।

৬৩) দেহৰ সঞ্চালন বা জপিওৱা আদি নানা খেলাত সফল হোৱা।

৬৪) বাঁহ, সোণ, ৰাংপাতা আদিৰ নানা সুক্ষ্ম বস্তু তৈয়াৰ কৰা কৌশল।

চাৰুকলা আৰু কাৰুকলা

শিল্পৰ মাজেদি মানুহৰ সৃজনীশীল প্ৰতিভা বিকাশ কৰা হয়। শিল্পৰ লক্ষ্য হৈছে সৌন্দৰ্য সৃষ্টি।

চিত্ৰ, ভাস্কৰ্য, কাব্য, সংগীত প্ৰভৃতি হ'ল সুষম ভাৱনা প্ৰসূত চাৰুকলা। মানুহে চাৰুকলাৰ সৌন্দৰ্য উপভোগ কৰি আনন্দ পায় আৰু উপভোগে মানৱ আত্মাৰ সংস্কাৰ কৰে। সঙ্গীতৰ সুৰ, শব্দ, কথাৰ মাজেদি শিল্পীয়ে তেওঁৰ হৃদয়ৰ ভাৱ উজাৰি মানৱক দান কৰে। চাৰুকলা দৈনন্দিন ব্যৱহাৰৰ বস্তু নহ'লেও ই মানুহৰ মানসিক চাহিদা পূৰণ কৰে।

ব্যৱহাৰিক বস্তুৰ শিল্পীত ৰূপায়ণ হ'ল কাৰুকলা বা কাৰুশিল্প। এই শিল্পত বিভিন্ন কৰ্ম আৰু ব্যৱহাৰিক জনিত সৃষ্টি কাৰ্যৰ মাজেদি মানুহৰ আভ্যন্তৰীণ চেতনাৰ ছাপ পৰে। মানুহৰ প্ৰতিদিনৰ ব্যৱহাৰিক জীৱনৰ প্ৰয়োজনৰ তাগিদাৰ পৰা কাৰুকলাৰ জন্ম হয়। কাৰুকলাৰ প্ৰতি মানুহৰ ক্ৰমে সৃষ্টিমূলক, সৃজনীশীল বস্তু তৈয়াৰ কৰাৰ চৰ্চা ব্যাপক ৰূপত উদ্ভুত হৈছে।

শিল্পক চাৰু কলা আৰু কাৰুকলা - এইভাৱে শ্ৰেণীবিভাগ কৰা খুব কঠিন। যি কি নহওক - হাতে-কামে গঢ়ি-পিটি, কাটি-মেলি যেনে বাঁহ-বেতৰ কাম, মূৰ্তি তৈয়াৰ কৰা, সোণাৰী, কমাৰ, কুমাৰ আদিৰ শিল্পই হৈছে কাৰুশিল্প। কাৰুশিল্পই ব্যৱহাৰিক দিশৰ পৰা আমাৰ মনত সৌন্দৰ্যবোধৰ সৃঞ্চাৰ কৰে। তেনেদৰে চাৰুকলাই আমাৰ অন্তৰক পৰিশুদ্ধ আৰু উদ্বুদ্ধ কৰে। চাৰুশিল্পক ললিত কলাও কোৱা হয়।

চিত্ৰশিল্পৰ সংক্ষিপ্ত বিৱৰণ

শিল্পীৰ কল্পনাক ৰং, ৰেখা, আৰু ৰসৰ দ্বাৰা প্ৰকাশ কৰাকে চিত্ৰশিল্প বোলে। শিল্পীৰ কৌশল জ্ঞান, ৰসৰ প্ৰেৰণা আৰু প্ৰাণময় ছন্দৰ দ্বাৰা সৃষ্টি হয় অপূৰ্ব চিত্ৰ আৰু তাৰ মাজেদিয়েই শিল্পীয়েও অমৰত্ব লাভ কৰে। ছন্দ, ভাৱ, অনুভূতি, ৰূপ ৰং, গতি এইবিলাকত মিলিত হৈ চিত্ৰৰ নান্দনিক ভাৱ ফুটি উঠে। চিত্ৰশিল্প তিনি প্ৰকাৰৰ —

১) অনুকাৰক, ২) আশাব্যঞ্জক আৰু ৩) ছান্দসিক।

১) অনুকাৰক :

এজন শিল্পীয়ে যেতিয়া কোনো বস্তু দেখি বা কোনো চিত্ৰ দেখি হুবহু অনুকৰণ কৰে তেতিয়া সেই চিত্ৰক অনুকাৰক চিত্ৰ বুলি কোৱা হয়।

২) ব্যঞ্জক :

চিত্ৰশিল্পীয়ে যেতিয়া সংকেটৰ সৈতে এটা ধাৰণা বা আন্দাজত নিজৰ দৃষ্টি আৰু মনৰ ভাৱ মিলাই যি চিত্ৰ অংকন কৰে সেই চিত্ৰক ব্যঞ্জক চিত্ৰ বোলে। ব্যঞ্জক চিত্ৰ কেতিয়াও সুবহু অনুকৰণ নহয়।

৩) ছান্দসিক :

ছন্দৰ ওপৰত বিশেষভাৱে প্ৰভাৱ বিস্তাৰ কৰি যি চিত্ৰ অঁকা হয় সেই চিত্ৰক ছান্দসিক চিত্ৰ বুলি কোৱা হয়।

আদিম যুগৰ গুহামানৱৰ সময়ৰ সৈতে বৰ্তমান কাল পৰ্যন্ত চিত্ৰশিল্পৰ বহু প্ৰকাৰৰ বিৱৰ্তন হৈছে। গুহা মানৱৰ যুগত ধৰ্মীয়, দৈৱিক আৰু লাহে লাহে পৃথিৱীৰ সৰ্বত্ৰ উন্নত চিত্ৰ যুগৰ আৰম্ভ হয়। চিত্ৰশিল্পৰ প্ৰথম যুগত পৰিৱৰ্তনৰ ওপৰত অধিক জোৰ দি চিত্ৰকলাক ধৰ্মীয় আবেষ্টনীৰ পৰা মুক্ত কৰি শিল্পৰ স্বাধীন চিন্তাৰ ওপৰত ন্যস্ত কৰিছিল। ইয়াৰ ফলত চিত্ৰকলাৰ পদ্ধতি, নানা কৌশল আৰু ৰং প্ৰয়োগৰ দ্বাৰা প্ৰাচীন ৰূপৰ পৰিৱৰ্তে নতুন ৰূপ পৰিগ্ৰহণ কৰে আৰু ইয়াৰ ফলস্বৰূপত নানা ইজম বা কৌশলগত উপায়ৰ সৃষ্টি হয়।

চিত্ৰকলাৰ উন্নতিৰ প্ৰায় প্ৰথম ভাগত ইম্প্ৰেশ্যনিজিমৰ জন্মৰ পৰৱৰ্তী সময়ত ৰেণেচা বা নৱজাগৰণ যুগৰ আৰম্ভ হয়। আৰু বৰ্তমান যুগৰ শিল্পীসকলেও আগৰ ৰীতিৰ বন্ধনৰ পৰা নিজক সংযুক্ত কৰি নতুন পথৰ সন্ধানত সচেষ্ট হ'ল। এই শিল্পত বহু মতবাদ মনা হৈছে। এইবিলাকৰ মাজত কেইটামান প্ৰধান হৈছে — কিউবিজম, ইম্প্ৰেচিনিজিম, চৰিয়ালিজম, পিউৰিষ্ট, আবষ্ট্ৰাক্ট আৰ্ট ইত্যাদি।

অংকন আৰু ছবি

অংকন আৰু ছবি একে বস্তু নহয় বা অংকন বা ছবি মানেই শিল্প নহয়। শিল্পৰ নিজস্ব কিছুমান ভাষা, আংগিক আৰু ভাৱধাৰা আছে। সেইবিলাক যদি অংকন বা ছবিত ফুটি উঠে তেতিয়াহে তাক শিল্প বুলি গণ্য কৰা হয়। কিন্তু এতিয়া অংকন বা ছবি কাক কয়? যেতিয়া কোনো বস্তু বা প্ৰাণীৰ আকাৰ, আকৃতি আৰু গঠন কোনো এটা মাধ্যমৰ দ্বাৰা চিত্ৰৰূপে প্ৰকাশ পায়, তেতিয়া সেই বস্তু বা প্ৰাণীৰ চিত্ৰিত ৰূপটোকেই কোৱা হয় অংকন আৰু সেই অংকনৰ ভাৱগত অৰ্থৰ মাধ্যমত বা উক্ত অংকনৰ সহযোগী পটভূমিৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত বিষয় বৈশিষ্ট সু-সামঞ্জস্যভাৱে সংগঠিত কৰা হয় তেতিয়া সেই বিষয় সম্বলিত চিত্ৰটোকেই কোৱা হয় ছবি। উদাহৰণস্বৰূপে এজোপা গছ, এটা ঘৰ, এখন নাও, এটা মানুহ প্ৰত্যেকটো এটা এটা অংকন। কিন্তু যেতিয়া চিত্ৰপটত এটা বিষয়বস্তুত সকলোবিলাক সংযোগ কৰা হয় তেতিয়া ই ছবিলৈ ৰূপান্তৰ হয়, কিন্তু এটা কথা ঠিক যে কোনো ছবিত শিল্পীৰ মনৰ ভাৱ আৰু তেওঁৰ ব্যক্তিত্ব কোনোটোৱেই পৰিচয় নাথাকিলে সেই ছবিক সফল চিত্ৰাংকণ হিচাপে ধৰা নহয়।

অংকন

ছবি

চিত্ৰ অংকনত পালন কৰিবলগীয়া সাধাৰণ নিয়ম ঃ

১) ছবি অঁকাৰ সময়ত সদায় পোন হৈ বহিব লাগে। ছবি অঁকাৰ সকলো সঁজুলি ওচৰত ল'ব লাগে।

২) সদায় ন-শিকাৰুৱে বৰ্ডত বা শ্লেটত চক পেঞ্চিলৰ সহায়ত ছবি অঁকাৰ অভ্যাস কৰিব লাগে। এনে কৰিলে নিৰ্ভুল হয়।

৩) অঁকাৰ সময়ত সদায় ৰেখাবিলাক ওপৰফালৰ পৰা তলৰফাললৈ আৰু বাওঁফালৰ পৰা সোঁফাললৈ টানিব লাগে।

৪) একে কাগজত এডাল ৰেখাক বাৰে বাৰে আঁকিব নালাগে। এনে কৰিলে ছবি বেয়া আৰু অপৰিস্কাৰ হয়।

৫) পেঞ্চিলৰ আগভাগ সদায় জোঙা কৰি ল'ব লাগে।

৬) পেঞ্চিলৰ আগ ভাগৰ পৰা কমপক্ষেও ১˝ ৰ ওপৰত আঙুলিৰে ধৰিব লাগে।

৭) প্ৰথমতে ছবি আঁকোতে HB (এইচ বি) পেঞ্চিল ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। ছবি সম্পূৰ্ণ শুদ্ধ হোৱাৰ পাছত স্পষ্ট আৰু পোহৰ-ছাঁ কৰিবৰ বাবে 2B, 3B, 4B, 5B, 6B আদি পেঞ্চিল ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে।

৮) অঁকাৰ সময়ত কাগজখনৰ ওপৰত হাত দিওঁতে হাতৰ তলত এখন পৰিস্কাৰ কাগজ থৈ ল'ব লাগে। এনে কৰিলে ছবি অঁকা কাগজখন চাফা হৈ থাকে।

৯) ছবি সম্পূৰ্ণ শুদ্ধ নোহোৱালৈকে কেতিয়াও ৰং কৰিব নালাগে।

১০) ৰবৰ হাতত ধৰি থাকিলে লেতেৰা হয়। ৰবৰডোখৰ চাফা কৰিবৰ বাবে চাফা কাপোৰত বা চাফা কাগজত মোহাৰি ল'ব লাগে।

১১) একান্তই প্ৰয়োজন নহ'লে ৰবৰ আৰু স্কেল ব্যৱহাৰ কৰা উচিত নহয়।

১২) প্ৰথমতে ছবিখন আকোঁতে প্ৰধান প্ৰধান ৰেখাসমূহ একেবাৰে পাতল পাতলকৈ আঁকিব লাগে। তাৰ পাছত ৰেখাসমূহ সুস্পষ্ট কৰিব লাগে।

১৩) কাগজৰ চাৰিওফালে জেগা বা স্থান মাৰ্জিন পাৰিবৰ কাৰণে ৰাখিব লাগে।

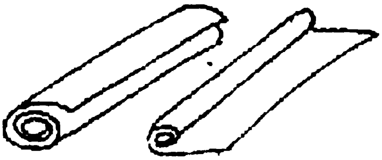
১৪) যিকোনো ছবি আঁকোতে প্ৰথমতে ৰেখাসমূহ কোনফালৰ পৰা কোনফাললৈ গৈছে, সৰলৰেখা বেঁকাৰেখা আদি ৰেখাবিলাকৰ আকাৰ, ভংগী, দূৰত্ব আদিৰ ওপৰত ভালদৰে লক্ষ্য কৰি ছবি অঁকা আৰম্ভ কৰিব লাগে।

১৫) ভাল ফল পাবৰ কাৰণে অত্যন্ত মনোবল, মনোযোগ, একাগ্ৰতা আৰু ধৈৰ্যৰে ছবি আঁকিবলৈ বাৰে বাৰে অভ্যাস কৰিব লাগে।

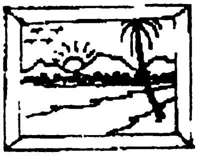
১৬) প্ৰাথমিক অৱস্থাত ছাত্ৰ-ছাত্ৰীসকলে সচৰাচৰ দেখি থকা ছবিসমূহকে অংকন কৰিব লাগে। মৌলিক বা বাস্তৱ ভিত্তিত ছবি বা কৃত্ৰিম বা কাল্পনিক ছবি প্ৰাথমিক অৱস্থাত অঁকাৰ অভ্যাস কৰিব নালাগে।

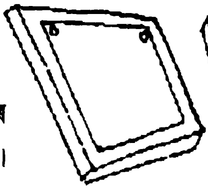
চিত্ৰ অংকনৰ সামগ্ৰী সমূহ :

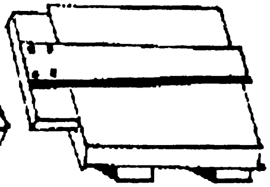
চিত্ৰ অংকনত বিভিন্ন সামগ্ৰীৰ প্ৰয়োজন হয়। ন-শিকাৰুৰ কাৰণে সকলোবোৰ সামগ্ৰীৰ প্ৰয়োজন হয় তাৰে কিছুমান চিত্ৰৰ দ্বাৰা দেখুৱাবলৈ চেষ্টা কৰা হৈছে।



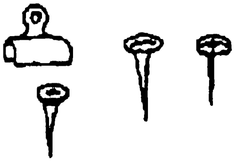
১) চিত্ৰপট : যি সমতল পৰিতলৰ ওপৰত চিত্ৰ অঁকা হয় তাকে চিত্ৰপট বোলে। ছবি অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত নানা ধৰণৰ চিত্ৰপট ব্যৱহাৰ কৰা হয়। সাধাৰণতে কাগজেই চিত্ৰপট হিচাপে বেছিকৈ ব্যৱহাৰ হয়। বিভিন্ন গুণধৰ্মী কাগজ ছবি অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। বিশেষতঃ বগা ভাল কাগজ অৰ্থাৎ ড্ৰয়িং পেপাৰ, কাৰ্ডবৰ্ড, পেষ্টবৰ্ড, প্লাই বৰ্ড, হাৰ্ডবৰ্ড, ম্যাছোনাইট বৰ্ড, ক্যানভাছ (শনৰ সূতাৰে তৈয়াৰী কাপোৰ) আদিয়েই হৈছে চিত্ৰপট।



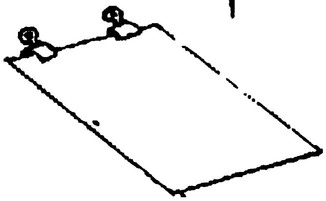




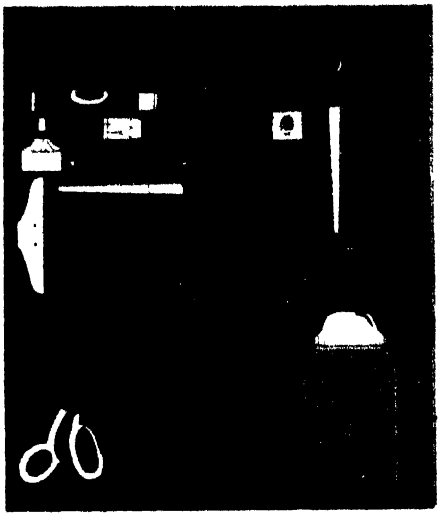
২) ড্ৰইং বৰ্ড : ছবি অঁকাৰ সময়ত কাগজখন ভালদৰে ৰাখিবৰ বাবে এখন অলপ শকত বৰ্ডৰ প্ৰয়োজন হয়। প্লাইবৰ্ড, হাৰ্ডবৰ্ড বা কাঠ বিভিন্ন জোখত কাটি ড্ৰয়িং বৰ্ড হিচাপে শিল্পীয়ে ব্যৱহাৰ কৰে।



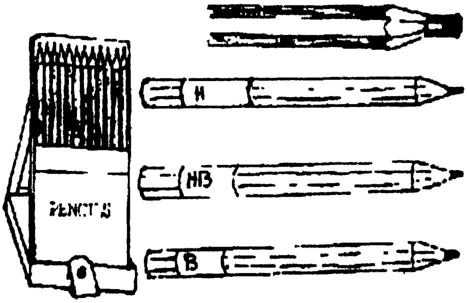
৩) বৰ্ড পিন বা বৰ্ড ক্লিপ : ছবি আঁকিবলৈ লোৱা কাগজখন ড্ৰইং বৰ্ডত ভালদৰে টানকৈ লগাই ল'বৰ বাবে এই পিন বা ক্লিপ ব্যৱহাৰ কৰা হয়।



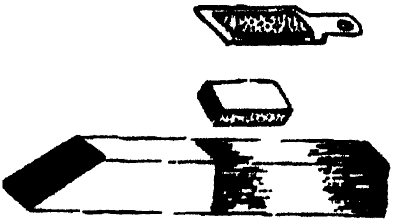
৪) জ্যামিত্ৰি বাকচ ঃ ছবি অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত জ্যামিত্ৰিৰ প্ৰয়োজন হয়। জ্যামিত্ৰিৰ বিভিন্ন সামগ্ৰী সমূহ চিত্ৰত দেখুওৱা হৈছে। Free Hand Drawing (সহজ চিত্ৰাংকণত) জ্যামিত্ৰি ব্যৱহাৰ কৰা উচিত নহয় যদিও Commercial Art (ব্যৱহাৰিক কলা) ত ইয়াক বিশেষ ৰূপত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। Marquois Scale Box (মাৰকুইচ মাপনি বাকচ), Set Squre (চেট স্কুৱাৰ) Compass (পৰকাৰ), Divider (বিভাগিনি), T-Square (টি স্কুৱাৰ) ইত্যাদিৰ প্ৰয়োজন হয়।



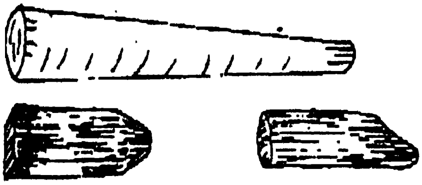
৫) পেঞ্চিল (Pencil) ঃ পেঞ্চিলৰ সহায়ত চিত্ৰ অংকন কৰা হয়। পেঞ্চিলক দুটা ভাগত ভাগ কৰিছে। (ক) H (এইচ) আৰু (খ) বি B গ্ৰেড। Aগ্ৰেডৰ পেঞ্চিলবিলাক ক্ৰমান্বয়ে Hৰ পৰা 6H লৈ কঠিন হৈ গৈ থাকে। তেনেদৰে Bগ্ৰেডৰ পেঞ্চিলবিলাক হৈছে - HB, 2Bৰ পৰা 6Bলৈ ক্ৰমে কোমল আৰু ক'লা হৈ গৈ থাকে। আনহাতে Bগ্ৰেডৰে B, BB, BBB ক্ৰমান্বয়ে অধিক কোমল আৰু ক'লা হৈ গৈ থাকে।



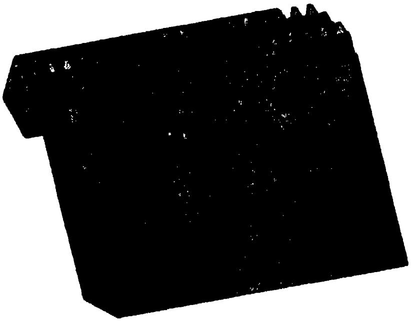
৬) ৰবৰ (Rubber/Erasure) ঃ সকলো ছাত্ৰ-ছাত্ৰী আৰু শিল্পীক ৰবৰৰ প্ৰয়োজন হয় ভুলটো শুদ্ধ কৰিবৰ বাবে আৰু অনাবশ্যক ৰেখাসমূহ মোহাৰিবৰ বাবে। ছবি অংকনত ভাল ৰবৰ লোৱা উচিত। ৰবৰ কোমল (Soft) হোৱাৰ লগতে তেল সংযুক্ত হ'ব লাগে। কিন্তু ন-শিকাৰু ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে যিমান দূৰ সম্ভৱ হয় ৰবৰ ব্যৱহাৰৰ পৰা বিৰত থকাটো ভাল।



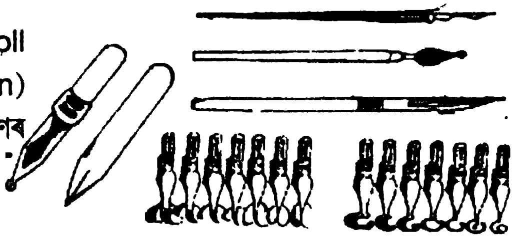
৭) চক আৰু কাঠকয়লা বা এঙ্গাৰ (Chalk & Charcoal) : ছবি অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত চক আৰু এঙ্গাৰবো প্ৰয়োজন হয়। ৰঙীন চকও পোৱা যায়। এঙ্গাৰৰ দ্বাৰা ভাল চিত্ৰ তৈয়াৰ কৰিব পাৰি।



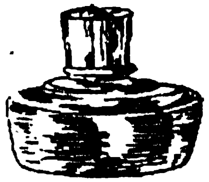
৮) মমৰং বা প্যাষ্টেল কালাৰ (Pastel Colour) : ই এবিধ মমজাতীয় ৰং। যেনে Cryon Pencil (ক্ৰেয়ন পেন্সিল), Plastic Crayon (প্লাষ্টিক), Oil Pastel (অইল) ইত্যাদি। Oil Pastel ত তেল সংযুক্ত হৈ থাকে। Pastel ৰঙৰ দ্বাৰা সুন্দৰ চিত্ৰ তৈয়াৰ কৰিব পাৰি।



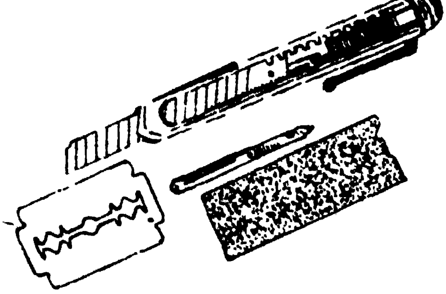
৯) নিব (Nib), পেন (Pen) বল পইণ্ট পেন (Boll Point Pen) আৰু স্কেচ পেন (Sketch Pen) : এই জাতীয় নিব, পেন আদিৰ দ্বাৰা বিভিন্ন ধৰণৰ চিত্ৰ তৈয়াৰ কৰিব পৰা হয়।



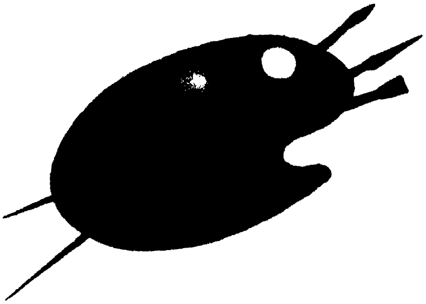
১০) ছবি অঁকা চিয়াহী (Drawing Ink) : এই চিয়াহী নিব, পেন, বল পইণ্ট পেন আদিৰ সহায়ত চিত্ৰ অংকন কৰা হয়।



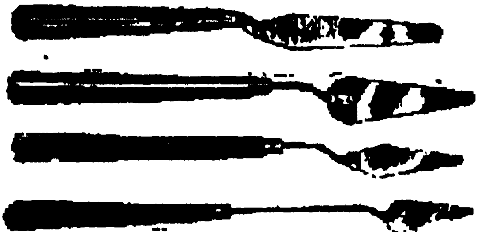
১১) চুৰি, ব্লেড আৰু চিচ কাগজ (Knife, Blade & Sand Paper) : পেন্সিল জোঙা কৰিবৰ বাবে চুৰি, ব্লেড আৰু চিচ কাগজৰ প্ৰয়োজন হয়। চুৰি কটাৰীৰে পেন্সিল জোঙা কৰাৰ পাছত চিচ কাগজ এডোখৰত পেন্সিল ডালৰ আগটো ঘঁহিলে পেন্সিলডাল বেছি জোঙা আৰু মিহি হয়।



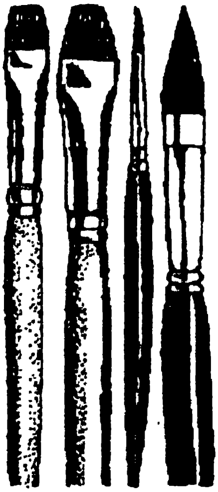
১২) প্লেট (Palette) ঃ ৰংবিলাক মিশ্ৰণ আৰু ৰাখিবৰ বাবে বিশেষভাৱে তৈয়াৰী প্লেট ব্যৱহাৰ কৰা হয়। পানী ৰং আৰু তেল ৰঙৰ বাবে সাধাৰণতে বেলেগ বেলেগ ধৰণৰ প্লেট ব্যৱহাৰ হয়। পানী ৰঙৰ বাবে প্লাষ্টিকৰ প্লেট আৰু তেল ৰঙৰ বাবে প্লেটখন কাঠ, হাৰ্ড ব'ৰ্ড, প্লাইব'ৰ্ড আদিৰ পৰা তৈয়াৰ কৰিব পাৰি।



১৩) প্লেট নাইফ (Palette Knife) ঃ ৰং মিশ্ৰণ আৰু গুলিবৰ বাবে ইস্পাতৰ দ্বাৰা তৈয়াৰী এক বিশেষ ধৰণৰ চুৰিক কোৱা হয় প্লেট নাইফ। এই নাইফ তুলিকা বা ব্ৰাচৰ সলনি ব্যৱহাৰ কৰা হয়। নাইফৰ দ্বাৰা যিখন ছবি বনোৱা হয় সেই ছবিক নাইফ পেইণ্টিং বুলি কোৱা হয়।

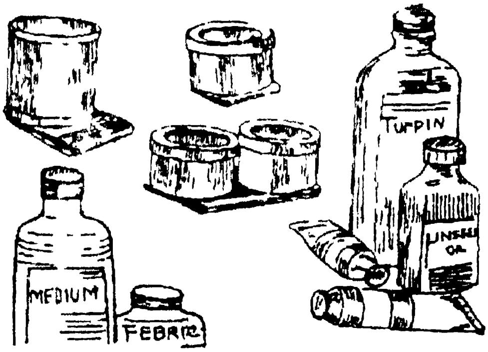


১৪) তুলিকা বা ব্ৰাছ (Brush) ঃ তুলিকাৰ সহায়ত ছবিত ৰং প্ৰয়োগ কৰা হয়। বিভিন্ন ধৰণৰ ছবিত বিভিন্ন ধৰণৰ তুলিকা ব্যৱহাৰ কৰা হয়। পানী ৰং ব্যৱহাৰ কৰিবৰ বাবে “ছেবোল সেয়াৰ” - ‘ফ্লেত’ আৰু ‘ৰাওণ্ড’ অৰ্থাৎ চেপেটা আৰু গোল (Sable Hair Pound & Flate) তুলিকাৰ প্ৰয়োজন হয়। তেনেদৰে তেল ৰং ব্যৱহাৰ কৰিবৰ বাবে “হ’গ সেয়াৰ” ‘ফ্লেট’ আৰু ‘ৰাউণ্ড’ (Hog Hair Flat & Round) প্ৰয়োজন হয়। এই তুলিকাবিলাক 000 নাম্বাৰ, 00, 0, a, ১, ২, ৩, ৪ এইদৰে বহু নম্বৰলৈকে পোৱা যায়। 000 নম্বৰৰ পৰা ওপৰৰ নম্বৰলৈ ক্ৰমান্বয়ে তুলিকাবিলাক ডাঙৰ আৰু নোম বেছি হৈ গৈ থাকে।

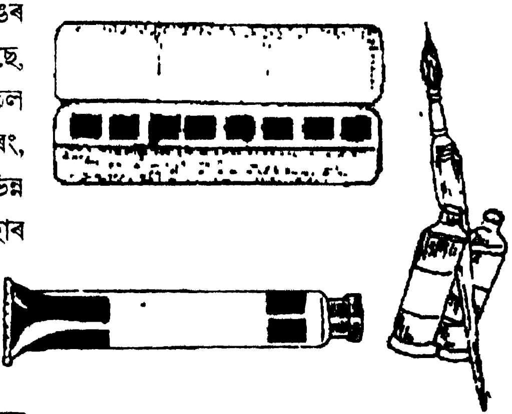


১৫) ইজেল বা ষ্টেণ্ড (Easel/Stand) ঃ ক্যানভাছ ব'ৰ্ড বা ড্ৰইং ব'ৰ্ডক যাৰ ওপৰত সুন্দৰকৈ সজাই লৈ থিয় হৈ ছবি আঁকিবলৈ সুবিধা কৰি ল'ব পৰা ষ্টেণ্ডক ছবিৰ ক্ষেত্ৰত ইয়াক ইজেল বুলি কোৱা হয়। কিছুমান ইজেলত ৰং থব পৰাকৈ বাকচ তৈয়াৰ কৰি লোৱা হয়। বিভিন্ন প্ৰকাৰৰ ইজেল ছবিত দেখুওৱা হৈছে।

১৬) অন্যান্য পাত্ৰ ঃ পানী বা তেল ৰং ব্যৱহাৰ কৰাৰ সময়ত পানী বা তেল ৰাখিবৰ বাবেও আন পাত্ৰৰো প্ৰয়োজন হয়। তেলৰঙৰ তুলিকা ধুই চাফা কৰিবৰ বাবে কেৰাচিন তেল ব্যৱহাৰ কৰা হয়। তেনেদৰে তেল ৰং গলাবৰ বাবে তাৰ্পিনতেল আৰু লিনছিদ তেলৰ দৰকাৰ। ফেব্ৰিক ৰঙৰ বাবে মিডিয়ামৰ দৰকাৰ হয়।



১৭) ৰং (Colour) ঃ ছবি আঁকাৰ ক্ষেত্ৰত ৰঙৰ ভুমিকা খুবেই গুৰুত্বপূৰ্ণ। ৰং নানা ধৰণৰ আছে, যেনে ঃ মম ৰং বা প্যাষ্টেল ৰং, পানী ৰং, তেল ৰং, পোষ্টাৰ ৰং, ফেব্ৰিক ৰং, এক্ৰাইলিক ৰং, এনামেল ৰং ইত্যাদি বহু বিধৰ, ৰং আছে। বিভিন্ন **ধৰণৰ ছবিৰ প্ৰয়োজনত বিভিন্ন ধৰণৰ ৰং ব্যৱহাৰ হয়।**

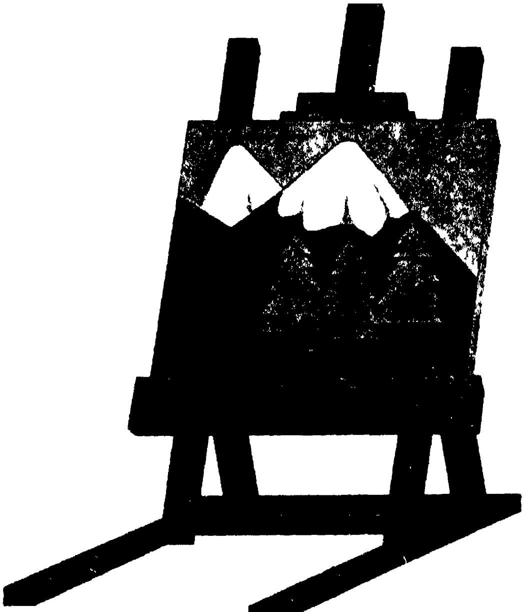


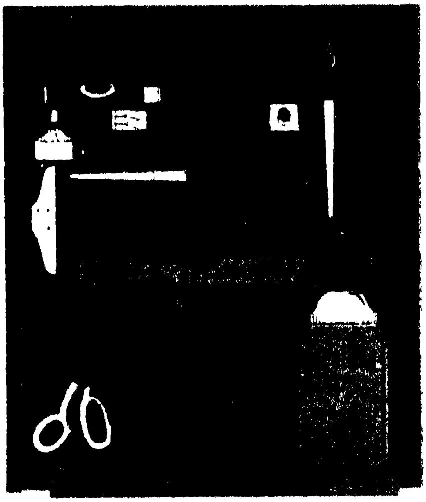
ছবি অঁকাৰ কৰণ, উপকৰণ আৰু প্ৰকৰণ ঃ

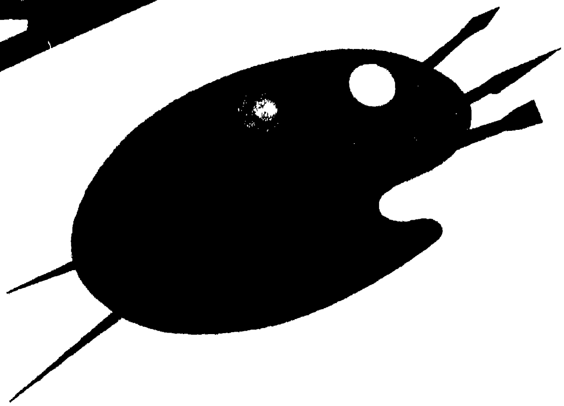
ছবি অঁকাৰ বাবে যিবোৰ সামগ্ৰী প্ৰয়োজন হয় তাকে কৰণ বোলে। যেনে ড্ৰয়িং পেপাৰ, পেঞ্চিল, ড্ৰয়িং বোৰ্ড, ইৰেজাৰ, ইজেল, তুলিকা, প্যালেট ইত্যাদি।

উপকৰণ হৈছে যি প্ৰয়োগ মাধ্যমত ছবি অঙ্কন কৰা হয় তাক উপকৰণ বোলে। যেনে — পানী ৰং, তেল ৰং, মম ৰং, পেঞ্চিল, পেন এণ্ড ইঙ্ক ইত্যাদি।

প্ৰকৰণ হৈছে ছবিৰ আঙ্গিকগত দিশ। অৰ্থাৎ ছবিৰ বিষয়বস্তুক উপস্থাপন কৰাৰ নিৰ্দিষ্ট কৌশল।

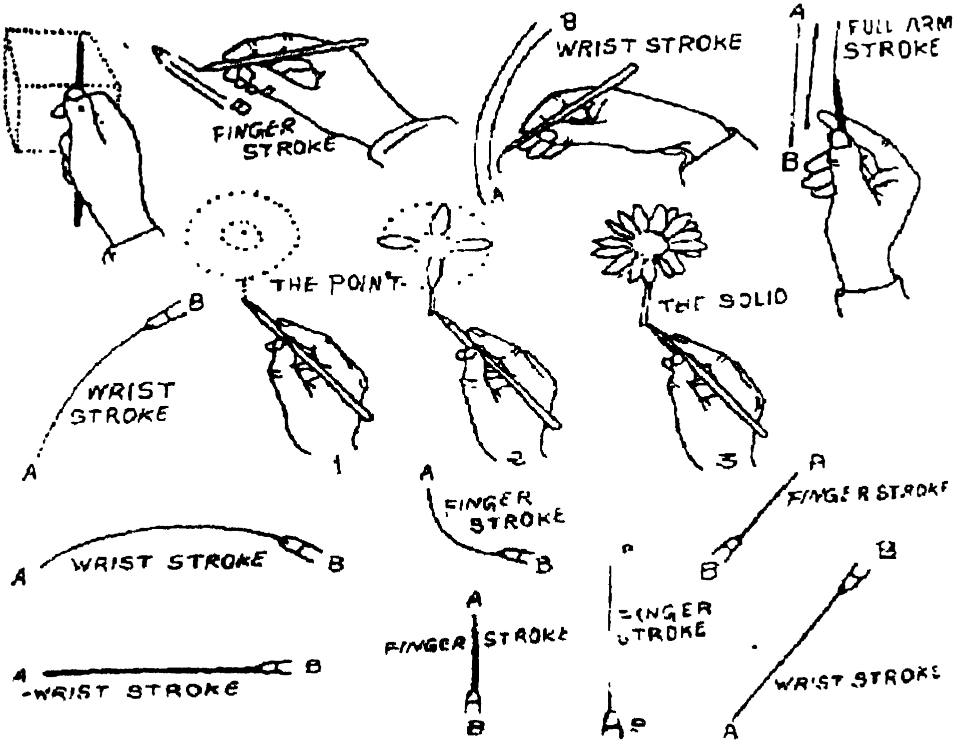




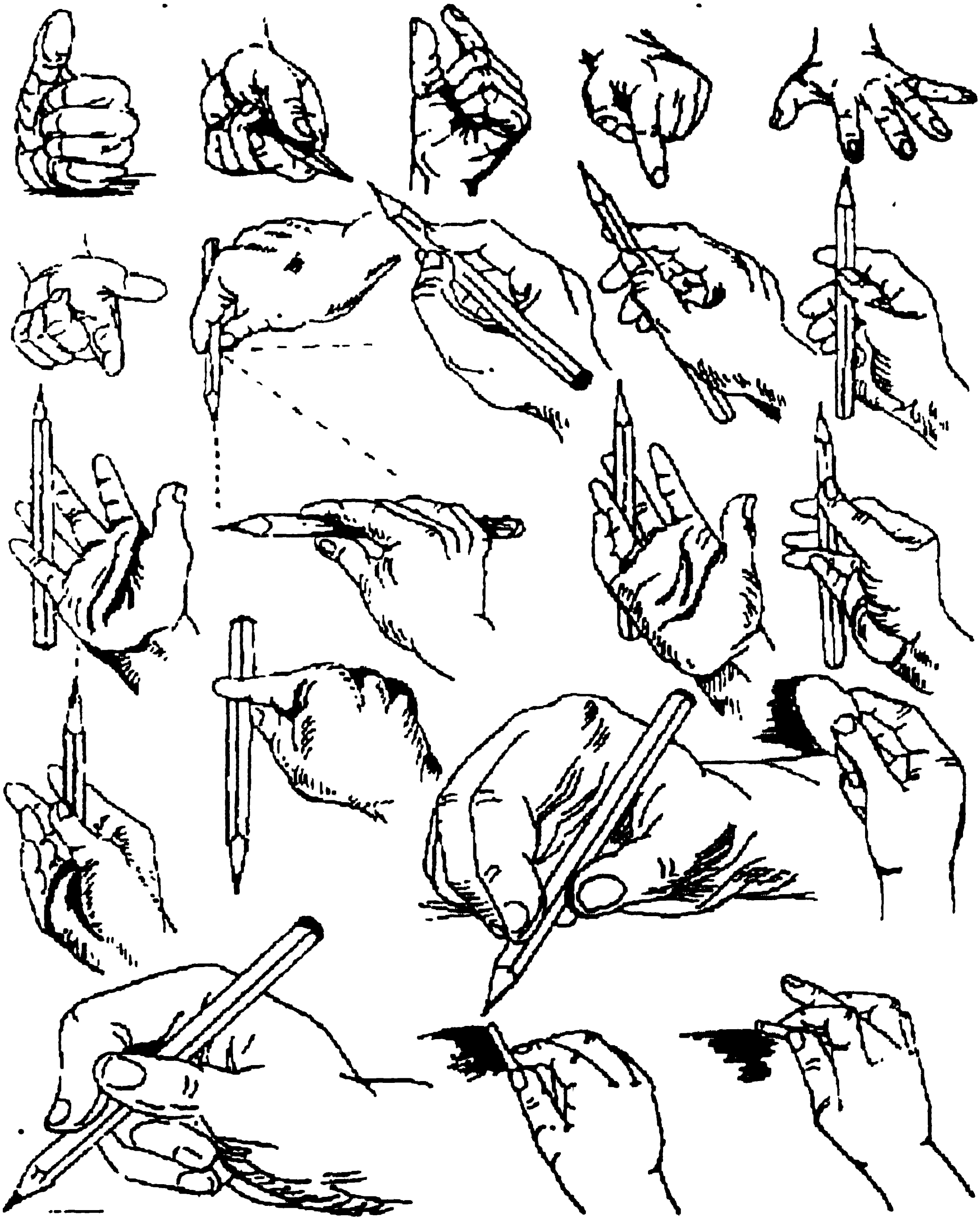


পেঞ্চিল ধৰাৰ নিয়ম (HOW TO HOLD THE PENCIL)

শিক্ষাৰ্থী সকলে চিত্ৰ অংকনৰ আৰম্ভণিতে পেঞ্চিল কেনেকৈ ধৰিব লাগে, কোনবোৰ ৰেখা কোনফালৰ পৰা আঁকিলে সহজে আঁকিব পাৰি সেই বিষয়ে জ্ঞান আহৰণ কৰিব লাগে। ছবি আঁকোতে সদায় পেঞ্চিলৰ আগভাগৰ পৰা কমপক্ষেও এক ইঞ্চিৰ ওপৰত আঙুলিৰে ধৰিব লাগে। অঁকাৰ সময়ত সদায় ৰেখাবোৰ ওপৰফালৰ পৰা তলফাললৈ আৰু বাওঁফালৰ পৰা সোঁফাললৈ টানিব লাগে। পেঞ্চিলৰ আগভাগ জোঙা কৰি ল'ব লাগে। সৰল ৰেখা, সৰল লম্ব ৰেখা, সমান্তৰাল ৰেখা আদি ৰেখাবোৰ শৰীৰৰ পোনত চিত্ৰপট বা কাগজখন ৰাখি পোন হৈ আঁকিব লাগে। এনে কৰিলে ৰেখাবোৰ বেকাঁ নহয়। বেকাঁ ৰেখা টানিবৰ বাবে নিজৰ সুবিধা অনুযায়ী হাতখন সেই দিশত বেকা কৰি ল'ব লাগে। নশিকাৰুৱে বিন্দু বা ফুটৰ সহায়ত ৰেখাবোৰ প্ৰথমে আঁকিব পাৰে। শুদ্ধ হ'লে বিন্দু বা ফুটৰ ওপৰত আঁচ টানিব লাগে। সৰল ৰেখা বা বেকাঁ ৰেখা সঠিক আৰু শুদ্ধভাৱে আঁকিবলৈ আঙুলিৰ ওপৰত ভাৰসাম্য (Balance) ৰাখি আঁচ (Finger Stroke) টানিব পাৰে বা হাতৰ সৰু গাঠিৰ ওপৰত ভৰ দি বা ভাৰসাম্য ৰাখি (Wrist Stroke) আঁচ টানিব পাৰে। ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে অৱশ্যে নিজৰ সুবিধা অনুযায়ী ৰেখা অংকন কৰিব পাৰে। তলত ছবি সহ দেখুওৱা হ'ল।



পেঞ্চিল ধৰাৰ নিয়ম (HOW TO HOLD THE PENCIL)



বিন্দু, ৰেখা (POINT/DOTS AND LINE)

বিভিন্ন বিন্দু আৰু ৰেখা সমূহ ঃ

ৰেখা ঃ ৰেখা হৈছে চিত্ৰ অংকনৰ মূল। ৰেখাৰ অবিহনে কোনো চিত্ৰ আঁকা সম্ভৱ নহয়। প্ৰতিটো চিত্ৰতে বিভিন্ন ৰেখাৰ প্ৰয়োজন হয়। সেয়েহে বিভিন্ন ৰেখাৰ বিষয়ে জ্ঞান থকাটো আৱশ্যক। গতিকে বিন্দু বা ফুট আৰু ৰেখা সমূহ তলত দিয়া হ'ল।

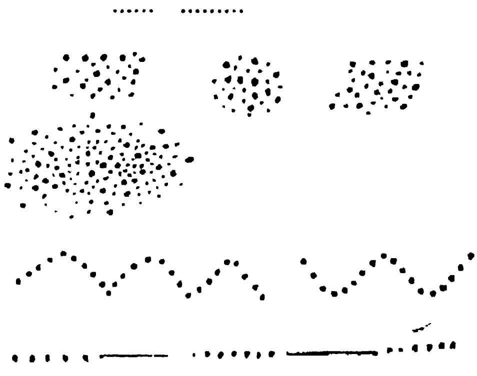
১) POINT/DOTS ঃ বিন্দু

ক) বিন্দুপুঞ্জ ঃ Groupism Point

খ) সিঁচৰিত বিন্দু ঃ Expansion Point

গ) নিৰ্দেশাত্মক বিন্দু ঃ Direction Point

ঘ) বিন্দুৰ মেলা ঃ A chain of Dots



২) ৰেখা ঃ LINE

ক) সৰল ৰেখা ঃ Straight line

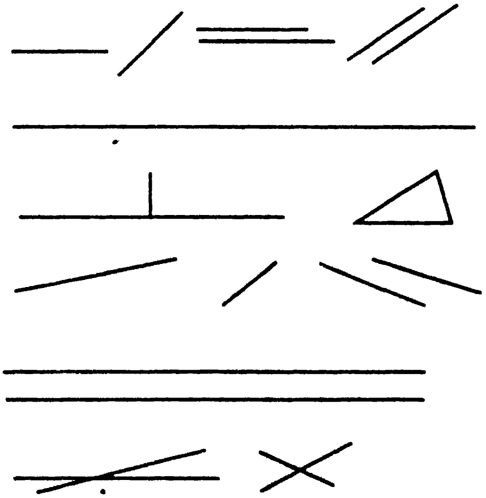
খ) সমতল ৰেখা ঃ Horizontal Line

গ) কোণীয়া ৰেখা ঃ Vertical Line

ঘ) হেলনীয়া ৰেখা ঃ Slanting Line

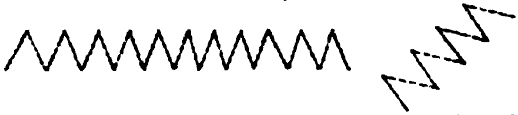
ঙ) সমান্তৰাল ৰেখা ঃ Parallel Line

চ) ওপৰা-ওপৰি ৰেখা ঃ Cross Line

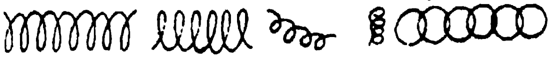


ছ) বেঁকা ৰেখা :. Curved Line

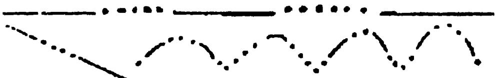
জ) জিগজাগ ৰেখা : Zigzag Line



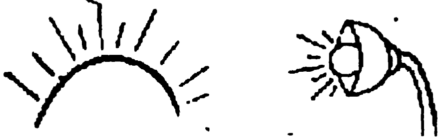
ঝ) পঁকোৱা ৰেখা : Spiral Line



ঞ) বিন্দু ৰেখা : Doted Line

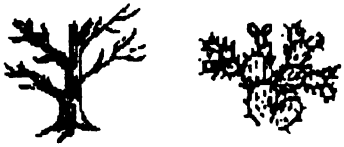


ট) উজ্জ্বল ৰেখা : Radiating Line



ঠ) সুৰৰ ৰেখা : Modulating Line

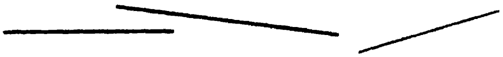
ড) সংযোজক ৰেখা : Conjunctive Line



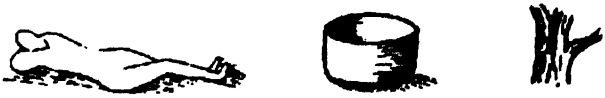
ঢ) দমন ৰেখা : Dominating Line

ণ) শকত ৰেখা : Thick Line

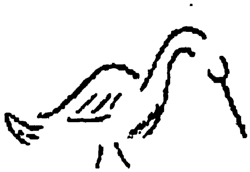
ত) ক্ষীণ ৰেখা : Thin Line



থ) ছাঁ ৰেখা : Shaded Line



দ) ৰেখা চিত্ৰ : Contur Line



ৰেখাৰ ভাগ

প্ৰাণস্পন্দনৰ বিচাৰত ৰেখাক তিনি ভাগত ভাগ কৰা হয় —

১) নিৰ্জীৱ, ২) নিপুন আৰু ৩) জীৱন্ত।

গতি অনুসাৰে ৰেখাক পাঁচ ভাগত ভাগ কৰা হয় —

১) উৰ্দ্ধগতি ২) অধগতি ৩) পাৰ্শ্বগতি ৪) বৃত্তগতি আৰু ৫) আবৰ্তগতি

উৰ্দ্ধগতি ঃ ৰেখাৰ উৰ্দ্ধ গতিয়ে বৰ্দ্ধিত হোৱা, উত্তেজনা আৰু আনন্দ ভাৱ প্ৰকাশ কৰে।

অধগতি ঃ ৰেখাৰ অধগতিয়ে অপকৰ্ম, অৱসাদ, সংকোচ, লজ্জা, হীনমান্যতা বা দুখৰ ভাৱ প্ৰকাশ কৰে।

বৃত্তগতি ঃ একে ঠাইৰপৰা আৰম্ভ হৈ সেই ঠাইত ঘূৰি লগ হয়। বৃত্তগতিয়ে পূৰ্ণতা আৰু শান্তভাৱ প্ৰকাশ কৰে।

পাৰ্শ্বগতি ঃ বিস্তাৰ, বিস্তীৰ্ণতা, ব্যাকুলতা আদি প্ৰকাশ কৰে।

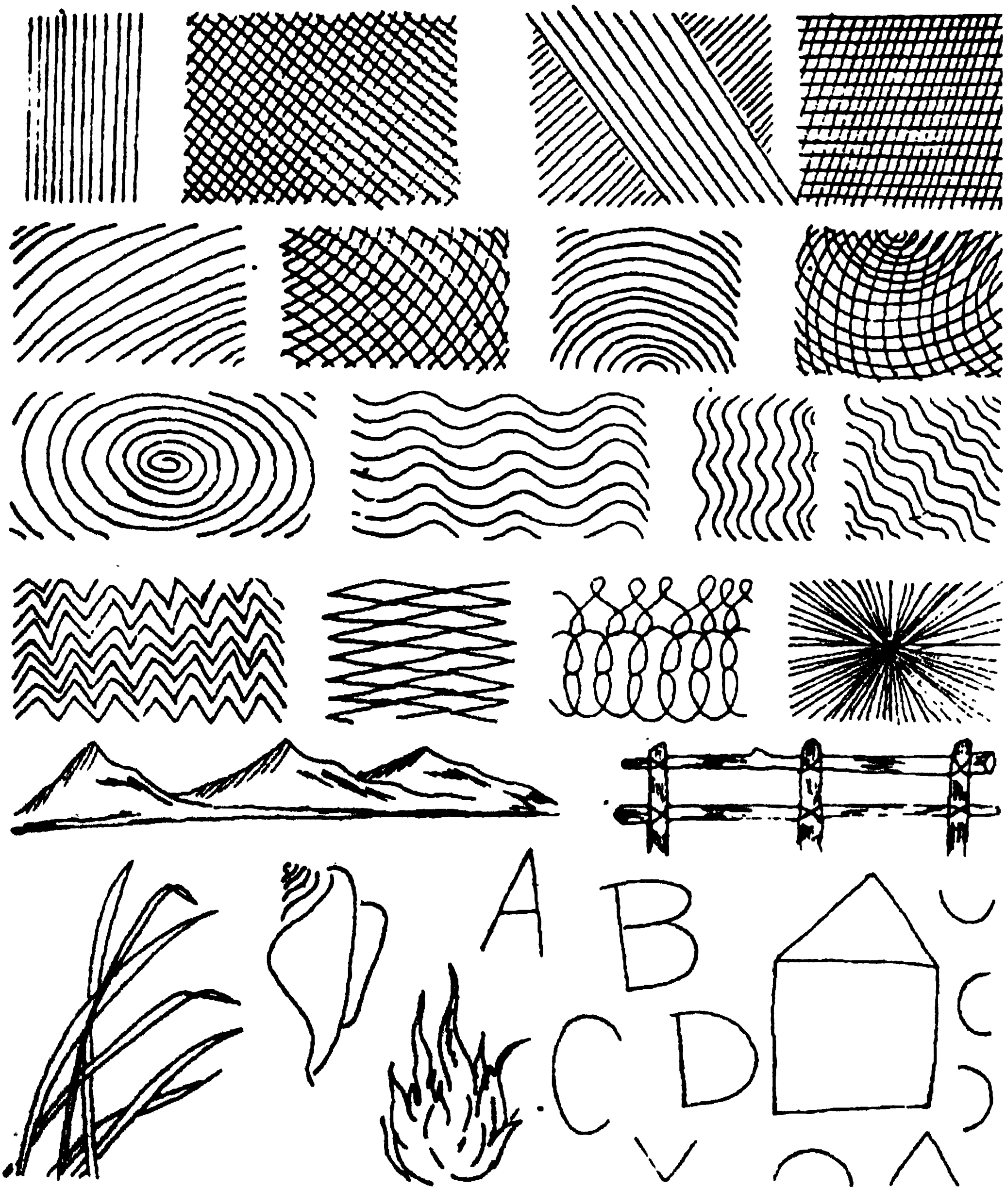
আবৰ্তগতি ঃ আবৰ্ত গতিও প্ৰায় গোলাকাৰ আকৃতিয়েই হয়। কিন্তু বৃত্তগতিৰ দৰে একে ঠাইৰপৰা আৰম্ভ হৈ একে ঠাইলৈ ঘূৰি নাহে। ই অশান্ত লক্ষ্য থাকিলেও লক্ষ্যভ্ৰষ্ট হয়। নটৰাজৰ নাচৰ ছন্দত এই গতিয়ে ভূমিকা লৈছে।

কনটুৰ বা পৰিণাহ (CONTOUR)

ইংৰাজী শব্দ (Contour) অসমীয়া প্ৰতিশব্দ পৰিণাহ ব্যৱহাৰ কৰা হৈছে যদিও অভিধানত ইয়াৰ অৰ্থ হৈছে — ৰেখা, নক্সা তৈয়াৰ কৰোঁতে দিয়া আঁচ, আকৃতি বা ৰেখাচিত্ৰ। প্ৰকৃতিৰ প্ৰতিটো বস্তুৰ ৰূপৰ মাজত পাৰ্থক্য আছে। আকৃতি, ভঙ্গি, গঠন ৰূপ, বৰ্ণ, বাক আদিৰ পাৰ্থক্য যে আছে সাধাৰণ চকুত ধৰা পৰে। এটি বস্তু আন এটি বস্তুৰ লগত কি ধৰণেৰে পৃথক কৰা হয় তাক নিৰ্ণয় কৰা প্ৰয়োজন। ৰং আৰু পোহৰ ছাঁই বস্তুৰ মাজত গভীৰতা তৈয়াৰ কৰি একেই ৰঙৰ মাজত পৰ্দাৰ তাৰতম্য ঘটায়। এটি বস্তুৰ পৰা ঠিক তাৰ পাৰ্শ্ববৰ্তী বস্তুৰ ফালে দৃষ্টি অগ্ৰসৰ কৰিলে দেখা যাব যে সন্মুখৰ বস্তুটিৰ সীমাৰেখা যত শেষ হয়, পাৰ্শ্ববৰ্তী বস্তুটিৰ সীমাৰেখা তাতেই আৰম্ভ হয়। সেইদুটি বস্তুৰ মাজভাগত এটি সাধাৰণ সীমাৰেখাৰ আভাষ পোৱা যায়। প্ৰকৃতিৰ কোনো বস্তুতে ৰেখা দেখা নাযায় যদিও বস্তুৰ আয়তন প্ৰকাশৰ বাবে শিল্পীয়ে ৰেখা প্ৰয়োগ কৰে। ৰেখাৰ দ্বাৰা বস্তুৰ পৰিসৰ, ভিতৰৰ ভাঁজ ইত্যাদি দেখুৱাই। একাধিক Tone অৰ্থাৎ বৰ্ণক্ৰমৰ দ্বাৰা পোহৰ ছাঁৰ ক্ৰমিক পতনত দুটা বস্তুৰ মাজভাগত অতি সুক্ষ্ম, কোমল ৰেখাৰ আভাস তৈয়াৰ হয় — ইয়াকে পৰিণাহ (Contour) বোলে। অঙ্কনৰ সময়ত বিশেষকৈ পেইণ্টিং কৰোতে এটাৰ ওপৰত আন এটা Tone (ট'ন) ৰ চাপ দি কনটুৰ সৃষ্টি কৰা হয়। কনটুৰ (Contour) বুলিলে সাধাৰণতে বস্তুৰ ৰূপৰ বহিঃৰেখা বা সীমাৰেখাক বুজা যায়। তেলৰঙৰ চিত্ৰত কনটুৰ সৃষ্টি যথাযথ কৰা হয়।

জন ভ্যান আইখৰ পৰা আৰম্ভ কৰি পুৰণি শিল্পী (Old Master)ৰ শিল্পীসকলৰ কামত কনটুৰ লক্ষ্য কৰা যায়। ৰেমব্ৰাণ্টে অন্ধকাৰ ট'নেৰে ছবি আঁকি ভাল পাইছিল। ৰেমব্ৰাণ্টৰ ছবিত আছে ট'নৰ ওপৰত ট'ন, অন্ধকাৰ আৰু তাৰ লগত আছে জাকজমকতাপূৰ্ণ পোহৰ। তেওঁৰ ছবিত আছে উচ্চস্তৰৰ কনটুৰ। বিশেষকৈ ৰিয়েলিজিমৰ শিল্পীসকলৰ ছবিৰ মূলধন আছিল কনটুৰ। এই সম্বন্ধে পৰিস্কাৰ ধাৰণা নাথাকিলে অবস্থিতি, ৰূপাকৃতি, বস্তুৰ ড্ৰয়িং যথাৰ্থ অঙ্কন সম্ভৱ নহয়।

বিভিন্ন ৰেখা



ঃ শিশুক শিক্ষাদান ঃ

মাকৰ কোলাত থাকোতেই শিশুৱে স্বাবলম্বী হ'বলৈ আৰু বিশ্ব প্ৰকৃতিক বুজিবলৈ চেষ্টা কৰে। সেই সময়ত শিশুৱে হাতেৰে যি বস্তুকেই ধৰিব পাৰে পোনেই মুখলৈ নিয়ে, জিভাৰ আগত থাকে শিশুৰ তীক্ষ্ণ চেতনা, জুই আৰু পানীৰ ক্ষেত্ৰত শিশুৱে বহু সময়ত বিপদত পৰে। দুবছৰ বয়স পৰ্যন্ত শিশুৰ ধ্বংস কৰাৰ ইচ্ছা খুব প্ৰবল হৈ থাকে, সেয়ে এই সময়ছোৱাত অভিভাৱকে যি কোনো মূল্যবান সামগ্ৰী শিশুৰ পৰা আঁতৰত ৰাখিবলগীয়া হয়। পুতলাৰ কোনো মূল্য শিশুৰ বাবে অৰ্থহীন হৈ ৰয়। প্ৰথম অৱস্থাত পুতলা দেখি শিশুৱে আনন্দ উপভোগ কৰে যদিও পাছত পুতলাৰ দুৰ্দশাৰ অন্ত নাথাকে। এই সময়ছোৱাত শিশুৰ মন কোনো এটা বস্তু বা বিষয়ত বেছি সময় ধৰি আবদ্ধ হৈ নাথাকে।

তিনি-চাৰি বছৰৰ শিশু

এই বয়সৰ শিশুৰ মনত ধ্বংস কৰাৰ ইচ্ছা ক্ৰমান্বয়ে কমি আহে। কোনো বস্তুৰ প্ৰতি মৰম আৰু চেতনা জাগে। কোনো কোনো শিশুৰ সৃষ্টিশীল মনোভাৱৰ বিকাশ সাধন ঘটে। এই বয়সৰ শিশুৱে কাগজ বা বৰ্ডত আঁক-বাঁক কৰি ভাল পায়। এই আঁক-বাঁক ৰেখাৰ মাজতেই শিশুৱে মনৰ সুপ্ত সৃষ্টি বাসনাক ৰেখা ছন্দত প্ৰকাশ কৰি বিস্মৃতি আৰু আনন্দ পায়। শিশুৰ হাতত চক পেঞ্চিল, কলম, ৰং আদি যদি থাকে, সেই বস্তু শিশুৰ হাতৰ পৰা আনিবলৈ বৰ সহজ নহয়। যিমান সময়লৈকে ধৈৰ্য থাকে একান্ত মনেৰে, আনন্দেৰে আঁক-বাঁক কৰি থাকে। অৱশ্যে এই সময়ত অঁকা ৰেখাবোৰৰ একেবাৰে অৰ্থহীন নহয়। এই সময়ছোৱা হৈছে শিশুৰ অভিজ্ঞতা আহৰণ আৰু সুৰ সাধনাৰ প্ৰথম প্ৰচেষ্টা। শিশুৱে এই সময়ত জোৰেৰে কান্দি বা চিএৰি আনক বশ কৰাৰ চেষ্টা কৰে। অভিভাৱকৰ তীব্ৰ শাসন এই সময়ত উচিত নহয়। বয়োজেষ্ঠৰ কাগজ পত্ৰ এই সময়ত সাৱধানে ৰখা উচিত। কলম বা পেঞ্চিল পালেই সেইবোৰ নষ্ট কৰি দিয়াত ভয় থাকে। শিশুৰ সেই আঁক-বাঁক ৰেখাবোৰৰ মাজত সৰল ৰেখা দেখা নাযায়। অৱশ্যে প্ৰকৃতিৰ কেইজোপামান নিৰ্দিষ্ট গছ যেনে — নাৰিকল তামোল আদি গছৰ বাহিৰে — নৈ, পৰ্বত, পাহাৰ, আকাশ, জীৱ-জন্তু আদি সকলোৰে বেঁকা ৰেখাৰ সমাবেশ বেছি গতিকে শিশুৰ সেই আঁক-বাঁক মনৰ লগত প্ৰকৃতিৰ এক সুন্দৰ সামঞ্জস্য আছে। এই সময়ত শিশুক মৰমেৰে শিক্ষাদান দিয়াৰ উপৰিও শিক্ষামূলক চিত্ৰ, গল্প, কাহিনী আদি শুনোৱাৰ প্ৰয়োজন হয়। শিশুৰ আঁক-বাঁক ৰেখাৰ মাজত পাৰ্থিৱ বস্তুৰো আকৃতি পোৱা যায়। একো নাথাকিলেও প্ৰায়েই সাপৰ আকৃতি পোৱা যায়। শিশুক বুদ্ধিৰ সহায়েৰে আগত বৃত্ত এটা দি আৰু দুডালমান সহকাৰী ৰেখা সংযোগ কৰি সম্পূৰ্ণ সাপৰ চিত্ৰ আঁকি দেখুৱাব লাগে। নতুবা শিশুটিয়ে কৰা আঁক-বাঁকত কি ৰূপ ধাৰণ কৰিছে তাক লক্ষ্য কৰি দুডালমান ৰেখাৰ সহায়ত সেই বস্তু বা প্ৰাণী বা উদ্ভিদ আদিৰে সম্পূৰ্ণ ৰূপ দি অভিভাৱকে শিশুটিক বুজাব লাগে যে সি সেই বস্তুটো

আঁকিব পাৰে। তেতিয়া শিশুৱে মনত আনন্দ পাব আৰু ধৈৰ্য, একাগ্ৰতাও বৃদ্ধি পাব। এই সময়ছোৱাত ৰঙৰ ব্যৱহাৰ শিকোৱাৰ উপৰিও এখন ব্লেক-ব'ৰ্ড আনি দিয়া উচিত। শিশুৱে বৰ্ণ পৰিচয় হোৱাৰ আগতেই আঁক-বাক কৰিবলৈ শিকে। ব'ৰ্ডত চক পেঞ্চিলেৰে বৰ্ণ পৰিচয় কৰি ছবি আদি আঁকিবলৈ দিলে হাতৰ শক্তি বৃদ্ধি পোৱাৰ লগতে শিশুৰ আঁক-বাক ৰেখাবোৰৰ লগত অভিভাৱক বা শিক্ষকে সহকাৰী ৰেখা সংযোগ কৰি যিকোনো এটা বস্তু আঁকি দেখুৱাব লাগে। কেতিয়াও শিশুক আঁক-বাক বোৰ ভুল হৈছে বুলি ক'ব নালাগে। শিশুক কাগজত আঁকিবলৈ দিলে ব'ৰ্ডতকৈ বহু কঠিন হয়। ব'ৰ্ডত যিমান সহজে যি কোনো চিত্ৰ আঁকিব পাৰি কাগজত তেনেদৰে নোৱাৰি। ব'ৰ্ডত অঁকাৰ সময়ত হাতৰ সাৱলীল গতি থাকে আৰু ৰেখা গতিশীল আৰু জীৱন্ত হৈ উঠে। যিহেতু ব'ৰ্ডত হাতৰ ভৰ দিব লগা নহয়। শিশুক যি কোনো এখন ছবি ব'ৰ্ডত শিকাওতে বিভিন্ন ৰঙৰ চক পেঞ্চিলৰ সহায়েৰে জীৱন্ত কৰি স্পষ্ট কৰি দেখুৱাব লাগে।

পাঁচ-ছয় বছৰৰ শিশু

এই বয়সৰ শিশুৰ বাবে যি কোনো খেলনা বা পুতলা আদি বৰ আনন্দৰ বস্তু। বজাৰৰ পুতলা আদি নাথাকিলেও কোনো কাপোৰ বা অন্য বস্তু আদিৰ সহায়ত তৈয়াৰ কৰি দিয়া পুতলাকে শিশুৱে বৰ আদৰেৰে গ্ৰহণ কৰে। সেয়েহে যি কোনো পেলনীয়া বস্তুৰ সহায়ত পুতলা বা যিঁকোনো খেলনা আদি যে তৈয়াৰ কৰিব পাৰি সেই সৃষ্টিশীল মনোভাৱ শিশুক প্ৰদৰ্শন কৰাব লাগে আৰু সেইবোৰক লৈ খেলিবলৈ দিয়া উচিত। সেই সময়ত শিশু অধিক কল্পনা বিলাসী হয় আৰু খেলনা পুতলা আদি বনাবলৈ চেষ্টা কৰে। আম, আপেল, গছৰ পাত বা যিকোনো বস্তু আঁকিবলৈ কষ্ট যদিও অন্যান্য সহজ ৰেখাৰ সহায়ত যে সেইবোৰ আঁকিব পাৰি তাক দেখুৱাব লাগে। জীৱ-জন্তু, মানুহ অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত শিশুৱে শুদ্ধকৈ নোৱাৰি আকৃতিৰ বিকৃতি ঘটালেও ভুল হৈছে বুলি ক'ব নালাগে। সম্ভৱ হয় যদি সেই ছবিত দুডালমান প্ৰয়োজনীয় ৰেখাৰ যোগেদি চিত্ৰখন শুদ্ধ কৰি দিব লাগে। এই বয়সৰ শিশুৰ আগত কিছুমান কাহিনী বা গল্প, কবিতা আদি কৈ তাক যে ছবিৰ মাধ্যমেৰে আঁকিব পাৰি সেই আভাস দিব লাগে। উদাহৰণ স্বৰূপে —

"নৈত আছে নাওঁ এখন
নাৱৰীয়া নাই
দূৰত আছে পাহাৰ এটি
গছ-গছনি নাই।
ওচৰত আছে তিনিটা ঘৰ
এটা সৰু, দুটা ডাঙৰ

এনেদৰে নিজেই কিছুমান ছন্দ ব্যৱহাৰ কৰি মনাকৰ্ষণীয় বিষয়েৰে শিক্ষাদান কৰিলে শিশুৰ ধৈৰ্য, একাগ্ৰতা তথা যিকোনো বিষয়ত শিক্ষাগ্ৰহণৰ আগ্ৰহ বৃদ্ধি হয়। যদি শিশুৱে শিক্ষাগ্ৰহণ কৰোতে

কান্দিবলৈ আৰম্ভ কৰে, তেন্তে শিশুটিৰ আগত সহজ ৰেখাৰে হাতী, কুকুৰ, মেকুৰী, নিগনি, পুতলা আদি আঁকি দেখুৱাব লাগে। কেতিয়াও মৰ্তন, চানা আদি দি বা মিছা প্ৰলোভনেৰে নতুবা ভূট-প্ৰেত বা বাঘ-শিয়ালৰ ভয় দেখুৱাই শিশুক শান্ত বা বাধ্য কৰাব নালাগে। এনে কৰিলে শিশুৰ সাহস কমি যায় আৰু লুভীয়া স্বভাব থাকি যায়।

সাত-আঠ বছৰৰ শিশু

এই বয়সৰ শিশুৱে স্বাধীন মনে যিকোনো কাম কৰিবলৈ ভাল পায়। সাধাৰণতে ধূলি-বালিৰে ঘৰ সাজি ওমলি, খেলি কাপোৰ লেতেৰা কৰে। পথত যদি ধূলি থাকে সেইবোৰ উৰুৱাই আনন্দ লাভ কৰে। নিজৰ শৰীৰৰ কথা নাভাবে। অভিভাৱকৰ শাসনৰ কথা পাহৰি যায়, লিখা-পঢ়াতকৈ হাতে-কামে কৰা কামৰ প্ৰতি আগ্ৰহ বেছি। অভিভাৱকে যদি দা-কটাৰি লৈ কিবা কাম কৰে তেন্তে শিশুটিয়েও সেই কাম কৰিবলৈ যায়। মাকৰ লগত বাচন-বৰ্ত্তন আৰু কাপোৰ ধুবলৈ ইচ্ছা কৰে।

সেয়েহে এই বয়সৰ শিশুক শিক্ষাদান কৰোতে কাৰুকলাৰ (Craft) শিক্ষা দিব লাগে। উদাহৰণ স্বৰূপে — এডাল গছৰ শুকান সৰু ডাল আনি এটা পাত্ৰত প্লাষ্টাৰ অব পেৰিছৰ সহায়ত থিয় কৰাব লাগে। ইয়াৰ পাছত সেই ডালত থকা সৰু সৰু ডালবোৰত বজাৰত কিনিবলৈ পোৱা গছৰ পাত আঠাৰ সহায়ত লগাব লাগে। কিছুমান ডালত কণীৰ চুকোৰা, কপাহ আদিৰে চৰাই বনাই আঠাৰ সহায়ত লগাব লাগে। এনেদৰে কাগজৰ নাও, ফুল, মাটিৰে আম-আপেল, পেলনীয়া সামগ্ৰীৰে যিকোনো ক্ৰাফ্টৰ কাম শিকাব লাগে। এনেদৰে শিক্ষা দিলে শিশুৰ শিকাৰ আগ্ৰহ আৰু সৃষ্টিশীলতাৰ প্ৰতি আগ্ৰহ বাঢ়িব।

ন - দহ বছৰৰ শিশু

এই বয়সৰ শিশুসকলৰ ছবি দেখা, সংগ্ৰহ কৰা আৰু তাৰ বিষয়বস্তুৰ ৰহস্য জনাৰ কৌতূহল থাকে। ছবি দেখাৰ কৌতূহল তৰুণ, বৃদ্ধ সকলোৰে সমান যদিও এই বয়সৰ শিশুৰ ৰহস্যৰ প্ৰতি বেছি আকৃষ্ট হয়; কাৰণ বহু বিষয়বস্তু তেওঁলোকৰ বাবে নতুন আৰু অজ্ঞাত। সেয়েহে এই অজ্ঞাত বিষয়বোৰ তেওঁলোকে জানিবলৈ চেষ্টা কৰে। নিজৰ চাৰিওদিশৰ পৰিবেশৰ লগত নিজকে সজাই ৰখাৰ ইচ্ছা গঢ়ি উঠে। শিল্প শিক্ষাৰ্থীৰ ক্ষেত্ৰত শিল্প প্ৰৱণতাৰ মাজত, কোনো এটি বিষয়ৰ ভাৱপ্ৰৱণতা ঘনীভূত হয়। এই সময়ত সেই বিষয়টিক তথ্যমূলক আৰু সৃষ্টিমূলক হিচাপে গঢ়িব পাৰিলে বেছি ভাল হয়। হস্তশিল্পৰ মাজেদি বুদ্ধিমূলক শিক্ষাত আগ্ৰহ সৃষ্টি কৰিব লাগে। চিত্ৰ বা শিল্প বিদ্যাই অন্য বিদ্যাক কেতিয়াও আঘাট নকৰে। যিসকলে চিত্ৰকলাৰ চৰ্চা কৰে তেওঁলোকে অন্য বিদ্যাক প্ৰাধান্য দিয়াটো সত্য — কিন্তু উপেক্ষা নকৰে, এই দিশতো প্ৰচুৰ আগ্ৰহ থাকে। উদাহৰণস্বৰূপে 'লিওনাৰ্দো-দা-ভিঞ্চি' আৰু বহুজন শিল্পী আছিল আৰু এতিয়াও আছে যিসকলেবিশ্ববিদ্যালয়ৰ ডিগ্ৰী

লৈ শিল্পী হৈছে বা শিল্পী হৈ বিশ্ববিদ্যালয়ৰ ডিগ্ৰী লৈছে। পুথিগত বিদ্যাত শিক্ষাৰ্থীৰ উদাসীনতা বা অমনোযোগিতাৰ কাৰণ বহু থাকিব পাৰে। সাধাৰণতে দেখা যায় যিসকল শিক্ষাৰ্থীৰ পুথিপঢ়া বিদ্যাত আগ্ৰহ কম অথচ চিত্ৰকলা বা অন্য কলাবিদ্যাৰ প্ৰতি অধিক কৌতুহল, তেওঁলোকৰ জীৱন আৰু পৰিবেশৰ সংবাদ ল'লে দেখা যায় বেছিভাগৰে কলাবিদ্যা অনুশীলনৰ বাবে ঘৰৰ পৰা উৎসাহ প্ৰেৰণা লাভ কৰাৰ দূৰৰ কথা, পৰোক্ষ বা প্ৰত্যক্ষ নিৰ্যাতনহে ভোগ কৰে। এই অৱস্থাত শিল্পকলাৰ আগ্ৰহশীল কিশোৰে নিজৰ প্ৰেৰণাৰ বাবে মানসিক সন্তুষ্টি নোপোৱাত বিৰক্ত আৰু বিদ্ৰোহী হৈ উঠে। পুথিগত শিক্ষণত অমনোযোগিতাৰ অন্য এটি কাৰণ হৈছে — মনৰ প্ৰফুল্লতা নাথাকিলে আৰু এই সময়ত কঠোৰ পৰিশ্ৰমত ব্যস্ত ৰাখিলে ভাগৰুৱা অনুভৱ কৰি কোনো শিক্ষাই সুস্থভাৱে গ্ৰহণ কৰিবলৈ অপাৰগ হয়। চিত্ৰ অনুশীলন বিলাসিতা নহয়, বৰং ই জীৱনৰ সুস্থ আৰু সুন্দৰ অভিব্যক্তি। আত্মপ্ৰকাশৰ পথ বন্ধ হ'লে শিক্ষাৰ্থীয়ে অন্য পথত যাবলৈ চেষ্টা কৰে। কিশোৰসকলক যদি তেওঁলোকৰ প্ৰৱণতাৰ মতে কোনো আঁকাৰ কামত বা হাতে কলমে কৰাৰ কামত সুযোগ দিয়া হয়, তেন্তে সাধাৰণ পাঠত মনোযোগী হ'ব। শিক্ষাৰ্থীৰ হাতৰ পৰা যদি ৰং তুলিকা বা উপকৰণ জোৰ কৰি কাঢ়ি নিয়া হয় আৰু জোৰ কৰি পাঠ্যপুস্তকত মনোনিবেশ কৰোৱা হয় বা মুখস্থ কৰিবলৈ জুলুম কৰা হয়, তেন্তে কিশোৰটিয়ে সেই পুথিত দৃষ্টি আবদ্ধ ৰাখে সঁচা কিন্তু সি বা তাই সেই অসমাপ্ত ছবিখন বা বিষয়টিৰ কথাহে ভাবি থাকিব।

চিত্ৰবিদ্যাৰ পূৰ্ণজ্ঞান আৰু পুষ্টিৰ বাবে চিত্ৰকৰে সদায় জ্ঞান আৰু বুদ্ধিৰ সন্ধান কৰে। কাৰণ তেওঁৰ ভুল ভ্ৰান্তি তেওঁৰ জীৱন আৰু জীৱিকাৰ পক্ষে ক্ষতিকাৰক। প্ৰকৃত শিক্ষক আৰু শিক্ষাৰ অভাৱে বহু শিক্ষাৰ্থীক বিপথগামী কৰে। শিশুৰ কল্পনা ভাৱনা ৰোধ কৰিলে নিৰুদ্ধ ভাৱনা বা আবেগ প্ৰকাশৰ পথ নাপায় পৰৱৰ্তী জীৱনত নানা বিশৃংখল, উৎপাতৰ সৃষ্টি কৰে। শিশু বা কিশোৰৰ চিন্তা-চৰ্চাৰ ওপৰত যাতে অতিৰিক্ত চাপ নপৰে তাক লক্ষ্য কৰা দৰকাৰ। পাঠ্যতালিকাও সেইমতে প্ৰস্তুত কৰা দৰকাৰ। পুথিগত বিদ্যাচৰ্চাত সদায় ওপৰৰ অৰ্থাৎ শিক্ষকৰ বা অভিভাৱকৰ বুদ্ধিৰ চাপ বা জ্ঞান শিক্ষাৰ চাপ বহন কৰা হয়। কিন্তু চিত্ৰবিদ্যাৰ অনুশীলনত তেনে নহয়। চিত্ৰবিদ্যাৰ ক্ৰমবিকাশৰ ধাৰাই স্বতঃস্ফূৰ্তভাৱে জীৱনক আগবঢ়াই লৈ যায়, নিজৰ চিন্তা চৰ্চাত কেতিয়াও উৎপীড়ন নকৰে। এই কাৰণেই শিল্পবিদ্যা জীৱনৰ এটি আনন্দপদ বিষয়। এই সময়ত সিঁহতে যিকোনো ছবি থকা কিতাপ চোৱা আৰু নজনা কথা জানিবলৈ বৰ বেছি আগ্ৰহ কৰে, গতিকে অভিভাৱকে বিষয়টি তাক জ্ঞাত কৰিব লাগে। এই বয়সত শিশুৱে কোনো বস্তু নষ্ট কৰিব নিবিচাৰে, যদি কেনেবাকৈ নষ্ট হয় তেন্তে সিহঁতে মনত বৰ দুঃখ পায়। প্ৰৱণতা লক্ষ্য কৰি এই সময়ত প্ৰাণী আৰু চৰাই চিত্ৰ আঁকাব লাগে।

বৰ্তমানৰ শিক্ষাবিদৰ মতে — শিশুৰ চিত্ৰকলাৰ ৰস আৰু ভাববোধ চাৰিৰ পৰা দহ বছৰৰ মাজত প্ৰকাশ পায়। এই সময়ত কোনো প্ৰকাৰৰ যুক্তি-তৰ্ক আৰু পৰিণামৰ কথা চিন্তা নকৰে আৰু কোনো কোনোৰ মতে এই বিষয়টি **Prelogical Stage** বা যুক্তিপূৰ্ব স্তৰ। এই সময়ত শিক্ষাৰ্থীৰ

অন্তৰ নানা ভাব ৰস আৰু আবেগে পৰিপূৰ্ণ থাকে। সেয়েহে এই ভাবপুষ্ট জীৱনক পৰিবৰ্দ্ধিত কৰি মনৰ উপযুক্ত খাদ্যৰ যোগান ধৰি তাৰ ভাব আৰু কল্পনা শক্তিক নানা প্ৰকাৰৰ খেলা-ধূলা, অভিনয়, সঙ্গীত, আবৃত্তি, উপদেশপূৰ্ণ গল্প আৰু হস্তশিল্পৰ মাজেদি আগবঢ়াই নিব লাগে।

এঘাৰ-বাৰ বছৰৰ কিশোৰ

এই বয়সত কিশোৰে গাড়ী, স্কুটাৰ, মটৰ চাইকেল, চাইকেল চলোৱা, চিলাই কৰা, খেলা-ধূলা কৰা, নাচ,গান, অভিনয় কৰা, ছবি অঁকা আৰু চোৱা, ৰসায়ন আৰু পদাৰ্থ বিদ্যাৰ নানা কাম, ৰহস্য আবিস্কাৰ কৰা, যাদু/মেজিক প্ৰভৃতিৰ কামত খুব আগ্ৰহ দেখা যায় আৰু নানা ৰকম সৃষ্টিমূলক মন নিৰ্দিষ্ট এটা বিষয়ত আবদ্ধ নাথাকে। সুক্ষ্ম চেতনা বা অনুভৱ শক্তিৰ দ্বাৰা পাৰ্থিৱ উপাদানৰ শ্ৰেষ্ঠ উপকৰণ আৰু প্ৰতিচ্ছবিৰে এক মনোহৰ কল্পনাৰ জগত গঢ়িব বিচাৰে। এই বয়সৰ ল'ৰা-ছোৱালীৰ আগত যদি গল্প বা সাধু শুনোৱা হয় তেতিয়া গল্পৰ লগে লগে প্ৰত্যেক শ্ৰোতাই নিজ নিজ অভিজ্ঞতা ধাৰণাশক্তি আৰু ৰূপবুদ্ধিৰ দ্বাৰা সেই গল্পত থকা চৰিত্ৰৰ মাজলৈ নিজে সোমাই পৰে আৰু শিল্প শিক্ষাৰ্থীয়ে সেই বিষয়ৰ ওপৰত চিত্ৰ ৰচনা কৰিব বিচাৰে। এই সময়ত তেওঁলোকৰ দৃষ্টি আৰু মুখৰ ৰেখাবোৰত গল্পাশ্ৰয়ী বিভিন্ন ভাব পৰিস্ফুত হৈ উঠে। গল্পৰ মাজত তেওঁলোকে সৃষ্টিৰ এখন শান্ত নীৰৱ সুযোগ পাই আনন্দ লাভ কৰে।

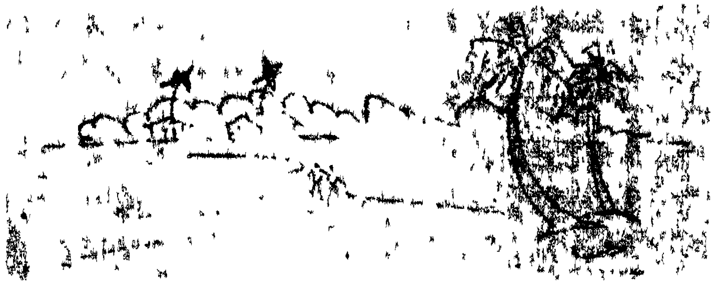
শিল্প শিক্ষকে শ্ৰেণীভেদে গল্পৰ মান ঠিক কৰি শিক্ষাৰ্থীক শুনোৱাৰ লগতে সেই গল্পৰ ৰেখাচিত্ৰ আঁকিবলৈ শিকাব লাগে। ঘৰত আঁকি অনা বা আনে অঁকা ছবিৰ গল্প ক্লাচৰ উপযোগী নহয়। কবিতা পঢ়ি Sketch/ৰেখাচিত্ৰ অঁকাৰ আভাস দিব লাগে। বৰ্ণনাত্মক কবিতাসমূহৰ বিষয়বোৰ ছবিৰ সহায়ত প্ৰকাশ কৰিবলৈ সহজ হয়। ব'ৰ্ডত প্ৰথমে অভ্যাস কৰিলে ভাল। এই ছবিবোৰ নিজৰ কল্পনাৰ সহায়ত আৰু পুষ্টিৰ বাবে, নকল কৰাৰ বাবে নহয়। ছবিৰ তলত কিছু খালী অংশ ৰাখিব লাগে আৰু সেই অংশত ভাল আখৰেৰে ছবিৰ বৰ্ণনা লিখিব লাগে।

এই বয়সৰ শিক্ষাৰ্থীৰ লগত সকলো সময়তে এখন সৰু Sketching বহী আৰু কলম পেঞ্চিল ৰাখিব লাগে। যি কোনো সময়ত জীৱ-জন্তু, প্ৰাণীসমূহ, মানুহ গছ-গছনি আদি বিভিন্ন অৱস্থাত থাকোতে বিভিন্ন দিশৰ পৰা সেইবোৰ অঁকাৰ অভ্যাস কৰাব লাগে। ৰেখাচিত্ৰ বা Sketching ৰ কোনো নিৰ্দিষ্ট বিষয় নাথাকে। হাট-বজাৰ, পূজা-পাৰ্বন, অনুষ্ঠান-প্ৰতিষ্ঠান, মেলা আদি সকলোবোৰেই আঁকিব পাৰে। এই কামত বুদ্ধি আৰু দৃষ্টিৰ গভীৰতা বাঢ়ে, অভিজ্ঞতা লাভ হয় অতি সহজে।

যদি কোনো শিক্ষাৰ্থীয়ে বিজ্ঞাপন চিত্ৰ নকল কৰে তেন্তে শিক্ষকে এই অভ্যাস এৰুৱাব লাগে। এই অভ্যাসে সৃজনীশক্তিৰ ক্ষমতা নাশ কৰিব। অৱশ্যে শিক্ষাৰ্থীয়ে যিবোৰ জীৱজন্তু বা বস্তু দেখা নাই, সেইবোৰ প্ৰয়োজন সাপেক্ষে নকল কৰিব লাগে নতুবা শিল্প শিক্ষকে ব'ৰ্ডত ডাঙৰকৈ আঁকি দেখুৱাব লাগে। শিক্ষকে ছবিৰ অনুপাত ঠিক কৰি কিদৰে ছবিৰ গঠন কৰা হয় আৰু তাৰ

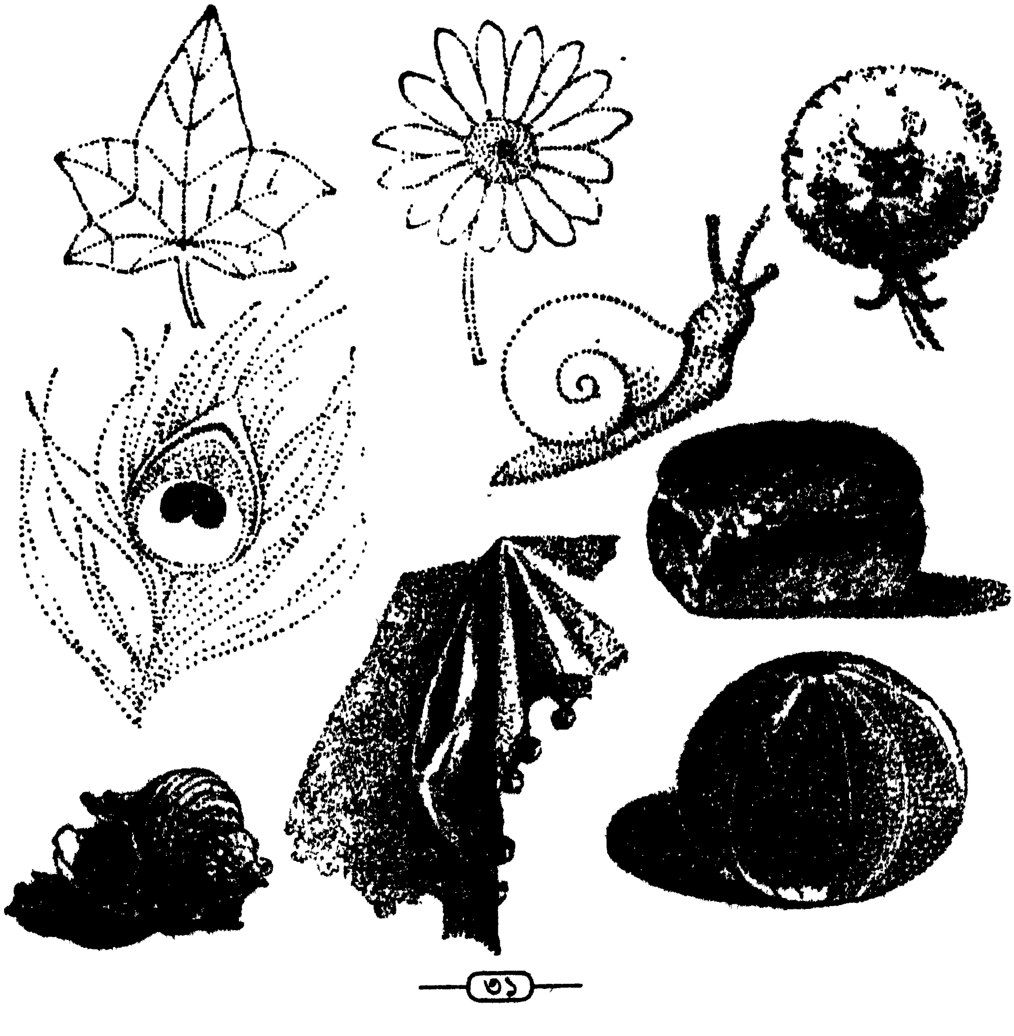
পৰা কি দৰে Fair line (শুদ্ধ ৰেখা) ৰ দ্বাৰা ছবিখন সম্পূৰ্ণ কৰা হয় সকলোবোৰ স্তৰে স্তৰে বুজাই দিব লাগে। ইংৰাজী আৰু অসমীয়া বৰ্ণ বা আখৰৰ পৰা যে নক্সা তৈয়াৰ কৰিব পাৰি তাৰ আভাস শিক্ষাৰ্থীক দিব লাগে। তেতিয়া তেওঁলোকে নতুন পৰিকল্পনা কৰিবলৈ এটা পথ বিচাৰি পাব। মণ্ডন চিত্ৰৰ বাবে এটা ৰঙকে বগা ৰঙৰ লগত মিশ্ৰণ কৰি বিভিন্ন মাত্ৰাত যে ৰং তৈয়াৰ কৰা হয় আৰু একেটা ৰঙৰ দ্বাৰা বৰ্ণ বৈচিত্ৰ্যৰ সৃষ্টি কৰা হয় এই শিক্ষা দিব লাগে। নক্সা চিত্ৰৰ ৰেখা আৰু ৰঙৰ ছন্দই প্ৰধান বিষয়, ইয়াক ড্ৰইং বা আকৃতিৰ বিশুদ্ধতা নাথাকিবও পাৰে। কিন্তু লাইন বা Free hand Drawing কৰাৰ সময়ত লাইনৰ বিশুদ্ধ প্ৰয়োগ নিষ্ঠাৰে ৰক্ষা কৰা হয়। ৰেখাবোৰৰ বাহিৰে যে শূণ্যস্থান থাকে, তাতো এটা আকৃতি থাকে, সেইবোৰক উপেক্ষা কৰা নহয়, এই বগা অংশবোৰেও ৰেখা বিন্যাসত খুব সহায় কৰে। মণ্ডন চিত্ৰৰ অনুশীলনত ৰেখাৰ সুৰ ছন্দ আৰু ঐক্যটানিক জ্ঞানলাভ হয়। অলপ পৰিসৰতে শিক্ষাৰ্থীয়ে এই বিষয়বোৰ সহজে শিকিব পাৰে। শিশুৱে অংকন কৰা চিত্ৰবোৰৰ মান যিয়েই নহওক তাত ৰং কৰা ভাল।

শিশুচিত্ৰত দুটা ভাৱৰ প্ৰাধান্য থাকে — এটা ভয় আনটো আনন্দ। শিশুচিত্ৰত বস্তুৰ যথাৰ্থ সংস্থাপন, অনুপাত, মান, প্ৰমাণ প্ৰভৃতি বিষয়ক যথেষ্ট ত্ৰুতি থাকে। চকু, মুখ, নাক, কাণ, হাত, ভৰি আদিৰ সম্বন্ধে ধাৰণা থাকিলেও তাৰ বিন্যাস আৰু আকৃতিৰ বিষয়ত অপৰিণত বিবেচনাৰ বাবে সেই অংগবোৰৰ যথাযত স্থানত, সঠিক অনুপাতত অঙ্কন কৰিব নাজানে। আনহাতে জন্তুৰ চিত্ৰতকৈ চৰাই চিত্ৰ কিছু ভাল আঁকিব পাৰে। কাৰণ জন্তুতকৈ চৰাই সচৰাচৰত সিহঁতে বেছিকৈ দেখে আৰু প্ৰকৃতাৰ্থত জন্তুতকৈ চৰাইৰ চিত্ৰ আঁকিবলৈ সহজ। জন্তু, চৰাই আদিৰ শৰীৰৰ বিভিন্ন অংগবোৰ যেনে - মূৰ, ঠোঁট, ঠেং, ভৰি আদি ভাগে ভাগে অঙ্কন কৰিবলৈ শিকাব লাগে। কণী আকৃতি অৰ্থাৎ ডিম্বাকৃতিৰ সহায়ত কিদৰে চৰাই আঁকিব পাৰে তাক সহজ পদ্ধতিত শিকাব লাগে। লগতে বিভিন্ন পদ্ধতি, মাধ্যম আৰু পাচলি যেনে - লাও, আলু, পিয়াজ, ভেন্দি আদিত নক্সা কাটি ৰঙৰ সহায়ত ছাপ মৰা শিক্ষণ দিব লাগে। সময়ে সময়ে ছাত্ৰ-ছাত্ৰী সকলক শ্ৰেণীকোঠাৰ পৰা বাহিৰলৈ নি প্ৰকৃতি পৰ্যবেক্ষণ কৰি সেইবোৰ অংকন কৰিবলৈ দিব লাগে। এনেদৰে আগবাঢ়িলে ভাল ফল পোৱা যাব।



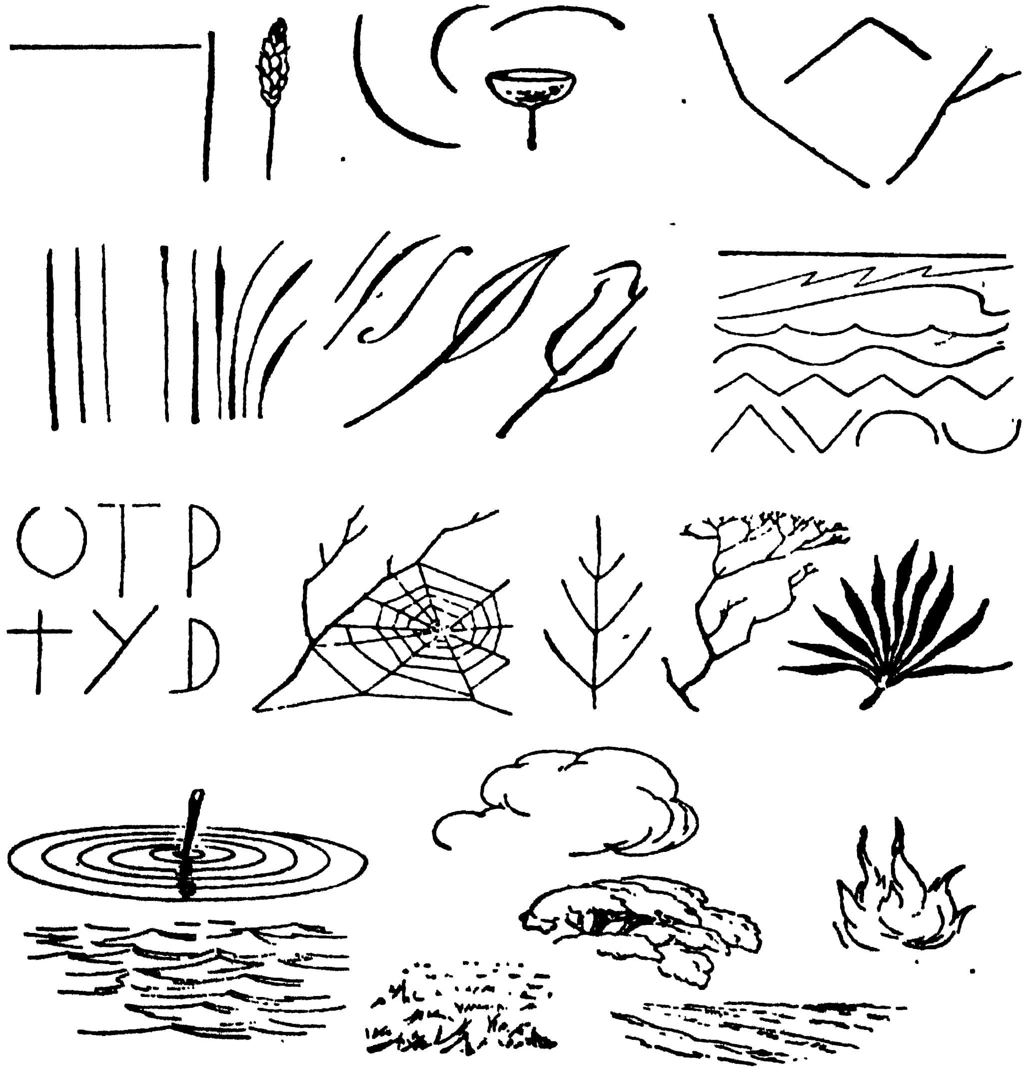
বিন্দুৰ উদাহৰণ আৰু ব্যৱহাৰ
EXAMPLE IN POINT AND ITS USE

এই পাঠত বিভিন্ন বিন্দুসমূহ যেনে বিন্দুপুঞ্জ, সিঁচৰিত বিন্দু, নিৰ্দেশাত্মক বিন্দু, আদিৰ সহায়ত কিছুমান চিত্ৰ অংকন কৰা হৈছে। চিত্ৰকলাৰ পাঠ্যক্ৰমত ন-শিকাৰু আৰু শিশুসকলৰ বাবে হাতৰ ভাৰসাম্যতা আনিবলৈ আৰু Free Hand Drawing (সহজ চিত্ৰ)ৰ বাবে নিৰ্দেশাত্মক বিন্দু বৰ সুবিধা হয়। ন-শিকাৰু বা শিশুসকলে উক্ত বিন্দুসমূহৰ ওপৰেদি ৰেখা টানিলে সম্পূৰ্ণ ছবি হৈ পৰে। এই বিন্দুৰ সহায়ত চিত্ৰাংকণ কৰাটো এক বিশেষ সহজ পদ্ধতি। কেৱল বিন্দুৰ সহায়ত সুন্দৰ চিত্ৰাংকণ কৰিব পাৰি। তলত কেইটামান বিন্দুৰ সহায়ত অঁকা চিত্ৰ দেখুওৱা হ'ল।



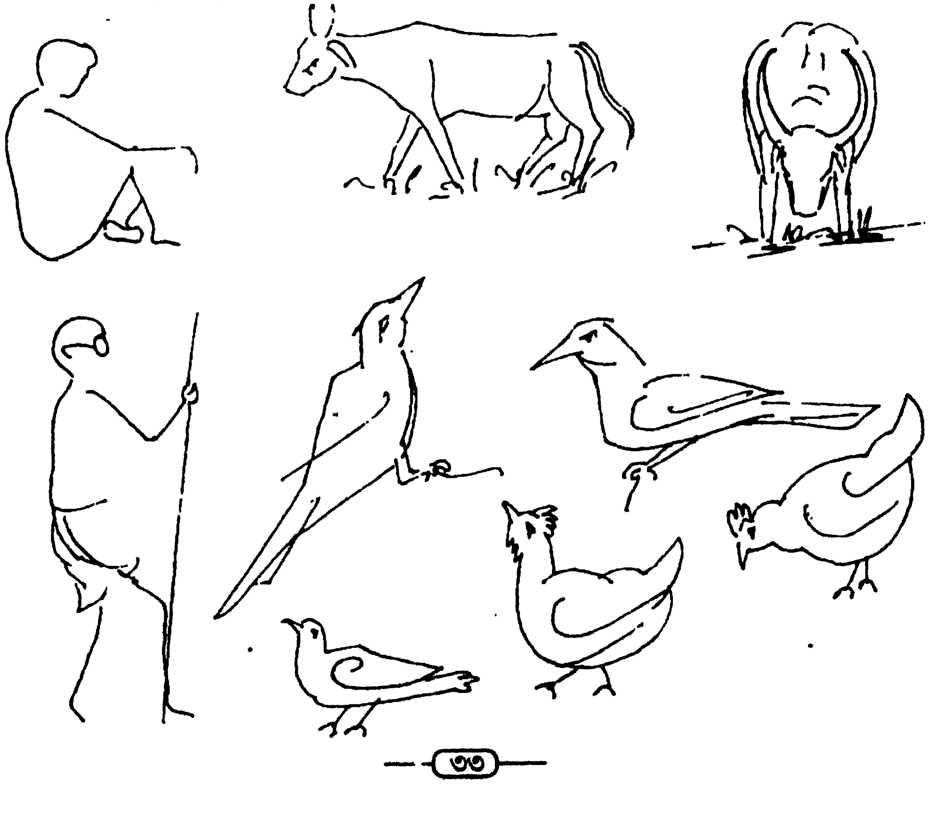
ৰেখাৰ উদাহৰণ আৰু ব্যৱহাৰ (EXAMPLE IN LINE AND ITS USE)

বিভিন্ন ৰেখা সমূহৰ সৈতে ৰেখা কেনেদৰে ব্যৱহাৰ হয় তাৰ নমুনা এই পাঠত দেখুওৱা হ'ল। সৰল ৰেখা, বক্ৰ ৰেখা, উজ্জ্বল ৰেখা, সংযোগ ৰেখা ইত্যাদি ৰেখাবোৰৰ ব্যৱহাৰ আৰু উদাহৰণ দিয়া হৈছে। ৰেখাৰ যোগেদি সকলো চিত্ৰ অংকন কৰা হয়। ৰেখাসমূহৰ সঠিক ব্যৱহাৰ আৰু ৰেখাৰ উপযোগিতা আদিৰ জ্ঞান আহৰণ কৰা অতি প্ৰয়োজন।



ৰেখা চিত্ৰ (LINE DRAWING/SKETCH)

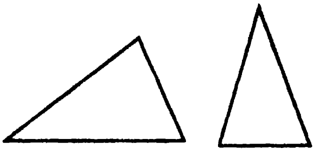
চমুকৈ ক'বলৈ গ'লে কেৱল ৰেখাৰ দ্বাৰা যি চিত্ৰ অঁকা হয় তাকেই ৰেখাচিত্ৰ বোলে। ইংৰাজীত ইয়াক Line Drawing বা Sketch বুলি কোৱা হয়। ৰেখাচিত্ৰ ছবিৰ পূৰ্ণাংগ ৰূপ নহয়। শিল্পীৰ ভাষাত কোৱা হয় — Drawing is the life and soul of painting, ৰেখাচিত্ৰই হৈছে চিত্ৰৰ প্ৰাণ। ৰেখা অংকন হৈছে চিত্ৰবিদ্যাৰ প্ৰথম উপাদান। যিকোনো এখন চিত্ৰ প্ৰথমে কলম বা কাঠপেঞ্চিলেৰে আঁকি লোৱা হয়। তাৰ পিছত চিত্ৰখন অঁকা শুদ্ধ আৰু সম্পূৰ্ণ হ'লে পেঞ্চিল বা ৰঙেৰে বোলোৱা হয়, তেতিয়া চিত্ৰখন হৈ পৰে এখন ৰঙীন চিত্ৰ (Painting), অংকন মানেই ছবি নহয়। কোনো বস্তু বা প্ৰাণীৰ আকাৰ আকৃতি ও গঠনৰ ৰূপ দিয়াকেই অংকন বোলা হয় আৰু যেতিয়া এক বিশেষ ভাৱগত অৰ্থৰ মাধ্যমত বা অংকনৰ সহযোগী পটভূমিৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত বিষয়টো সু-সামঞ্জস্য ভাৱে সুসংগঠিত হয় সেই চিত্ৰখনেই কোৱা হয় ছবি, অৰ্থাৎ এজনী চৰাই বা এটা আম আঁকিলে ই হ'ব অংকন বা ৰেখাচিত্ৰ। যেতিয়া বিভিন্ন বস্তুৰ যেনে — গছ গছনি, পাহাৰ, নদী, ঘৰ আদি থকাকৈ সকলো সংযোগ কৰি এখন প্ৰাকৃতিক চিত্ৰ আঁকো তেতিয়া এইখন ছবি হৈ পৰিব। তলত ৰেখাচিত্ৰৰ উদাহৰণ দিয়া হ'ল।



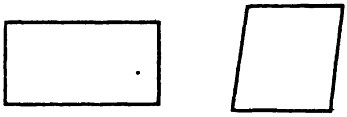
জ্যামিতি বা জিয়মেত্ৰি (Geometry)

চিত্ৰকলাত জ্যামিতিৰ চিত্ৰসমূহ চৰ্চা কৰা প্ৰয়োজন। যিহেতু জ্যামিতিৰ বেছিভাগ চিত্ৰত বিভিন্ন সৰলৰেখা সমূহৰ ব্যৱহাৰ বেছিকৈ হয়। এই জ্যামিতিৰ চিত্ৰসমূহ অনুশীলন হিচাবে লৈ অন্যান্য চিত্ৰসমূহ অঙ্কন কৰাত সহজ হয়। জ্যামিতিৰ জ্ঞান নাথাকিলে চিত্ৰ চৰ্চা কৰাত আসোঁৱাহ থাকিব পাৰে।

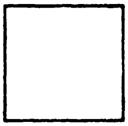
১) ত্ৰিভুজ ঃ সংস্কৃত ভাষাত 'ত্ৰিভুজ' শব্দটোৰ দ্বাৰা 'ত্ৰি' মানে 'তিনি' আৰু ভুজ মানে 'বাহু' বুজোৱা হয়। অৰ্থাৎ তিনিটা বাহুৰ দ্বাৰা বেষ্টিত ক্ষেত্ৰকে ত্ৰিভুজ বোলে।



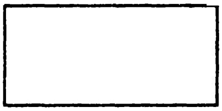
২) চতুৰ্ভুজ ঃ চাৰিটা বাহুৰ দ্বাৰা বেষ্টিত ক্ষেত্ৰকে চতুৰ্ভুজ বোলে।



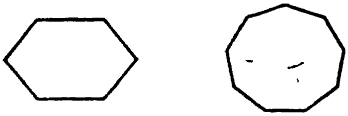
৩) বৰ্গক্ষেত্ৰ ঃ কোনো বস্তুৰ চাৰিটা কোণ আৰু চাৰিটা বাহু পৰস্পৰ সমান হ'লে উক্ত ক্ষেত্ৰক বৰ্গক্ষেত্ৰ বোলে।



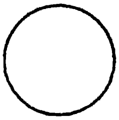
৪) আয়তক্ষেত্ৰ ঃ যি চৰ্তুভূজৰ বিপৰীত বাহু দুযোৰ পৰস্পৰ সমান্তৰাল আৰু কোণকেইটা প্ৰত্যেকেই সমকোণ তাকে আয়তক্ষেত্ৰ বোলে।



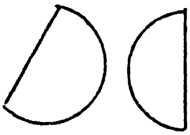
৫) বহুৰ্ভুজ ঃ বহু বাহুৰ দ্বাৰা বেষ্টিত ক্ষেত্ৰকে বহুৰ্ভূজ বোলে।



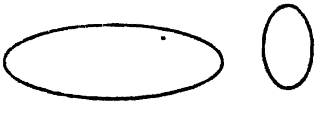
৬) বৃত্ত (Circle) ঃ একে সমতলত থকা এটা নিৰ্দিষ্ট বিন্দুৰ পৰা সমান আঁতৰত থকা বিন্দুৰ সমষ্টিয়েই হৈছে বৃত্ত।



৭) অৰ্ধবৃত্ত (Half Circle) ঃ বৃত্তৰ ব্যাসৰ প্ৰান্তবিন্দু দুটাই বৃত্তটোক দুটা অংশত ভাগ কৰে। প্ৰতিটো অংশক অৰ্ধবৃত্ত বোলা হয়।

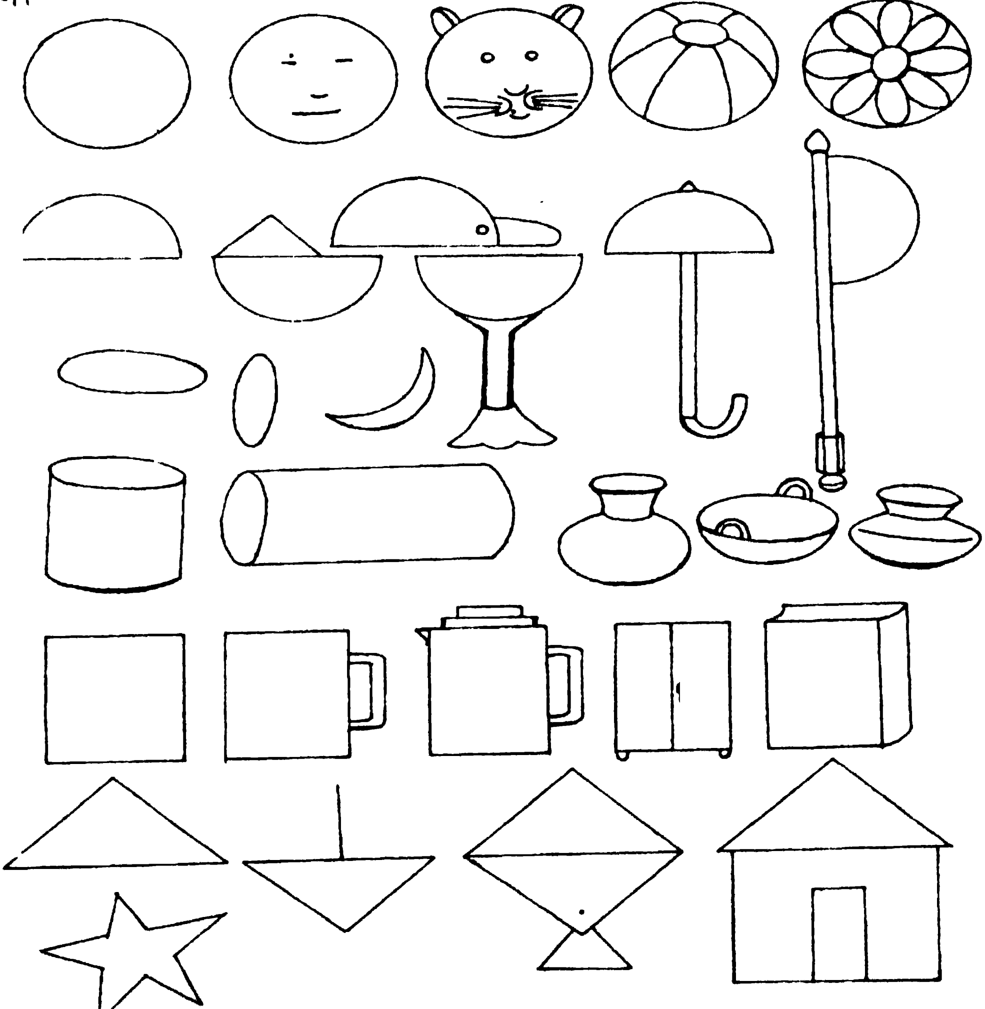


৮) ডিম্বাকৃতি (ovel) ঃ এটা বিন্দুৰ পৰা কণী আকৃতিৰ দৰে সৃষ্টি হৈ পুনৰ 'ৰেখা' সেই বিন্দুতেই লগ হয় তাকে ডিম্বাকৃতি বোলে।

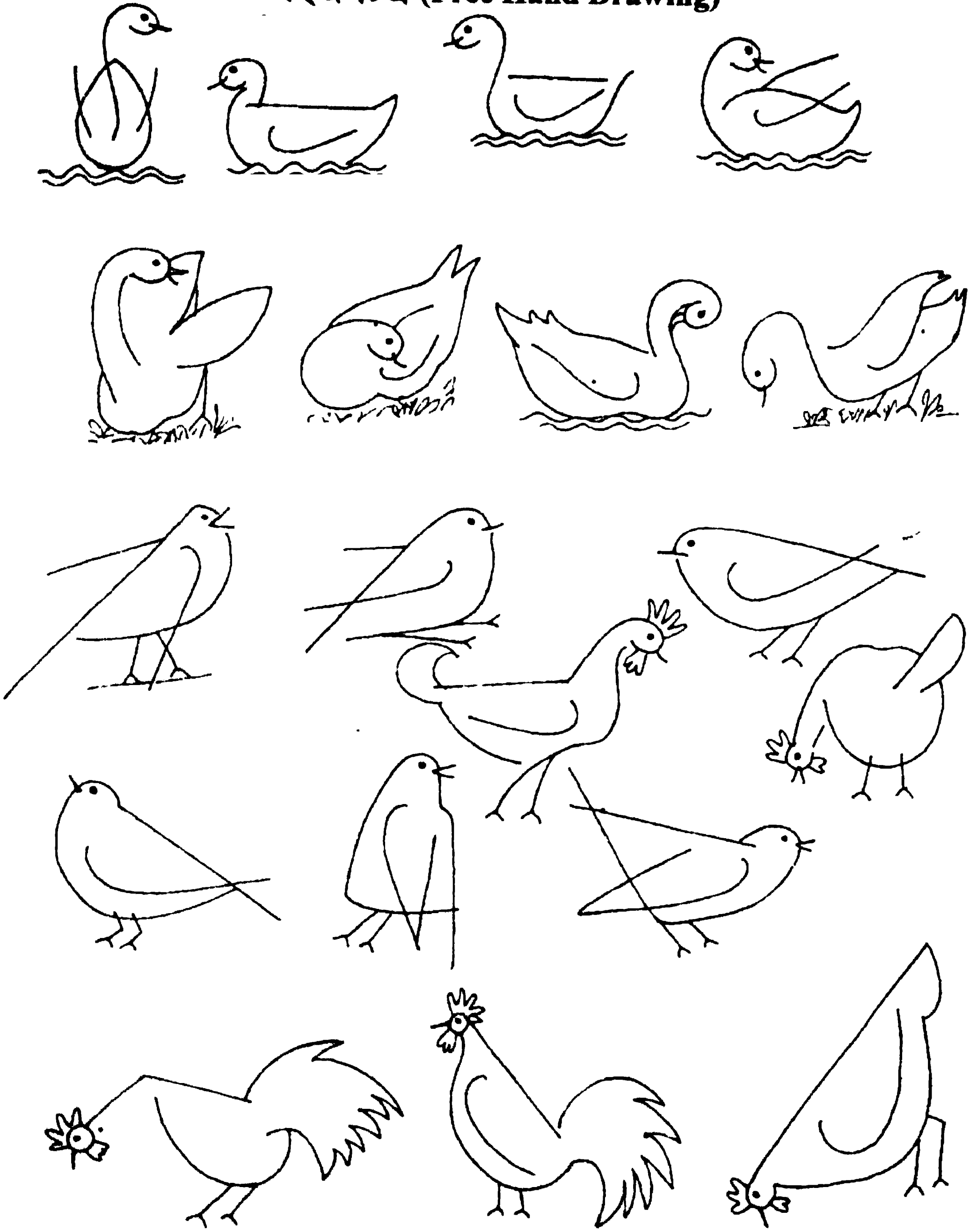


জ্যামিতিৰ সহায়ত অঁকা চিত্ৰ (GEOMETRICAL DRAWING)

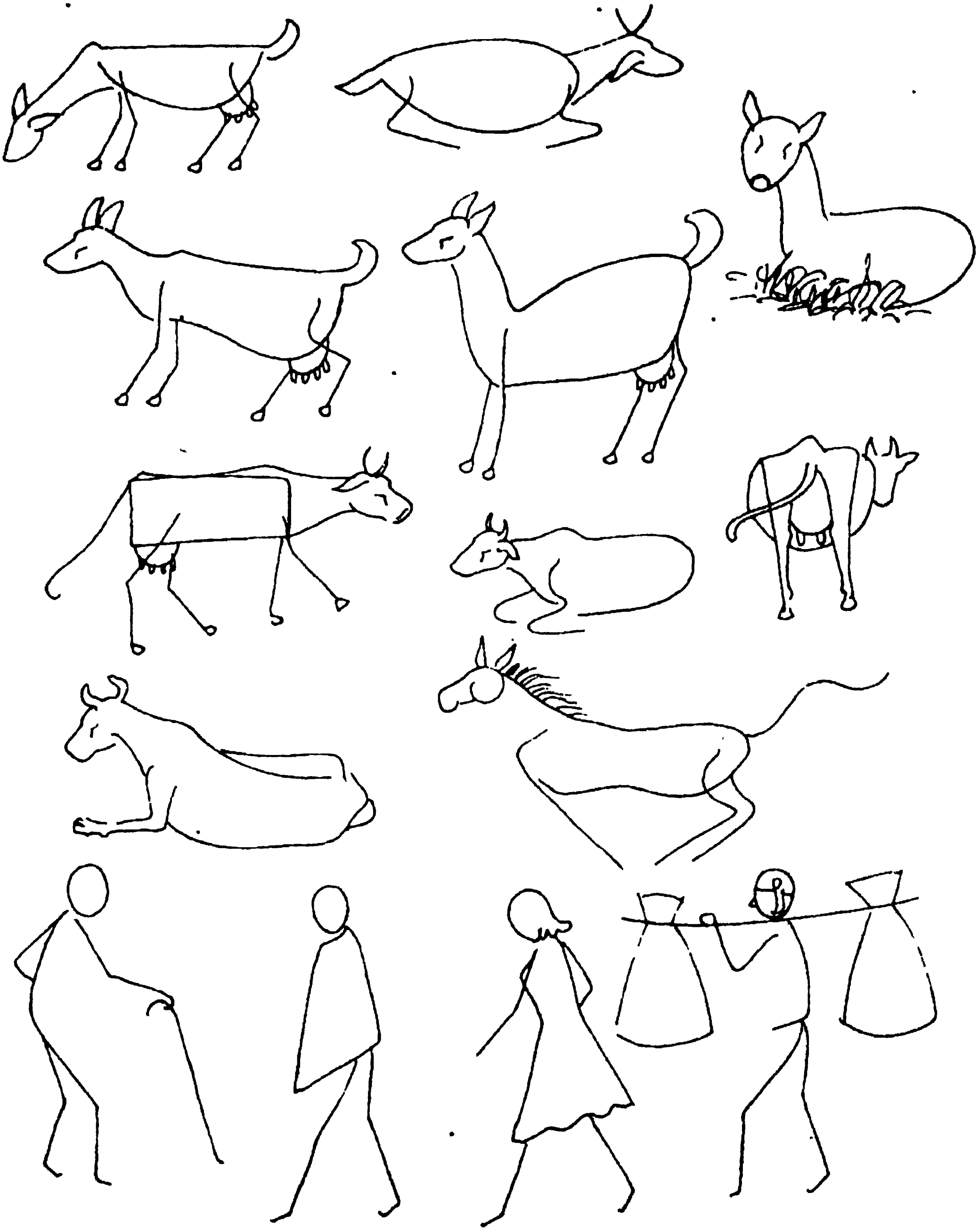
জ্যামিতিৰ আকাৰৰ আলম লৈ সহজে চিত্ৰাংকণ কৰিব পাৰি। শিশুসকলে সাধাৰণতে সৰলৰেখাৰ ব্যৱহাৰ খুব কম কৰে। বক্ৰ ৰেখা, হেলনীয়া ৰেখা, উলম্ব ৰেখা, কোণীয়া ৰেখা আদি ৰেখাবোৰ জ্যামিতিৰ ক্ষেত্ৰত ব্যৱহাৰ হয় আৰু এই ৰেখাসমূহৰ ব্যৱহাৰ শিশুৱে সহজে কৰিব পাৰে। সেয়েহে শিশুসকলক ছবি আঁকিবলৈ শিকাওঁতে জ্যামিতিৰ আকাৰৰ সহায় লব লাগে। তেতিয়া ন-শিকাৰুৱে অনুশীলন কৰাত সহজ হয়। তলত জ্যামিতিৰ আকাৰৰ সহায়ত অঁকা চিত্ৰাংকণ দেখুওৱা হ'ল।



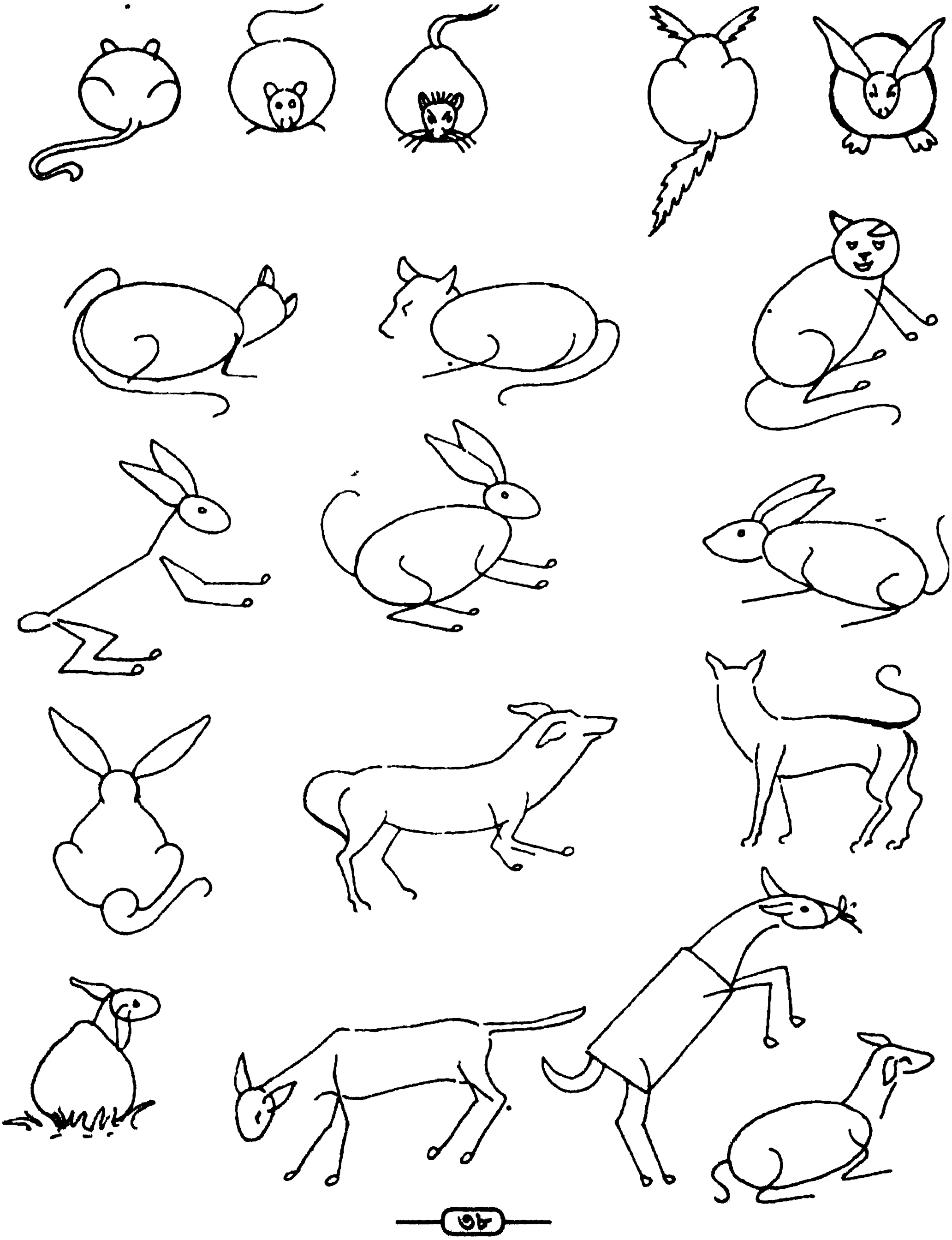
সহজ চিত্ৰ (Free Hand Drawing)



সহজ চিত্ৰ (Free Hand Drawing)



সহজ চিত্ৰ (Free Hand Drawing)



আকৃতি আৰু ভঙ্গিমা

আকৃতি বুলিলে সাধাৰণ ভাষাত কোনো মানুহ, পশু-পক্ষী, জীৱ-জন্তু, গছ-লতা, প্ৰকৃতিৰ কোনো অংগ, ঘৰ নাও অথবা বস্তুক বুজায় যি তাৰ নিজৰ বৈশিষ্টবোৰক পৰিস্কাৰভাবে ফুটাই তোলে।

ভঙ্গিমা হ'ল প্ৰাণীৰ অংগ-প্ৰত্যংগৰ বিন্যাস। আকৃতি আৰু ভঙ্গিমাৰ লগত ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপ অৰ্থাৎ আয়তন আৰু ঘনত্বৰ সম্পৰ্ক নিবিড়। চিত্ৰকলাত শিল্পীয়ে আকৃতিক ক্ষেত্ৰ, ৰেখা, ৰং, বৰ্ণ, গভীৰতাত ৰূপায়িত কৰে।

দেহৰ অক্ষৰেখাৰ ওপৰত অঙ্গ সংস্থানৰ ভিত্তিত আকৃতি চৰ্তুমুখ (কোৱাড্ৰিফেচিয়াল) অথবা বহুমুখ (মাল্টিফেচিয়াল) হৈ থাকে। আকৃতিৰ চাৰিটি দিশ আছে। — সন্মুখ, পশ্চাৎ, দক্ষিণ আৰু বাওঁপাৰ্শ্ব। ইয়াৰ চাৰিটি প্ৰধান তল আছে। মানুহ বা জীৱ-জন্তু শৰীৰ পোন কৰি ৰাখিলে দুটি অক্ষতলৰ কল্পনা কৰা হয়। তেতিয়া বুকু আৰু কান্ধৰ প্ৰস্থ এক অক্ষতল থাকে আৰু মুখৰ সন্মুখত আৰু এটি অক্ষতল পোৱা যায়। এই দুটি অক্ষতল পৰস্পৰে সমকোণত ছেদ কৰে। মুল অক্ষতলৰ লগত অঙ্গ-প্ৰতঙ্গৰ অন্যান্য প্ৰধান তলবোৰ নিৰ্দিষ্ট কৰা হয় যাতে মূল অক্ষতলৰ লগত এই তলবোৰ প্ৰায় সমান্তৰাল থাকে।

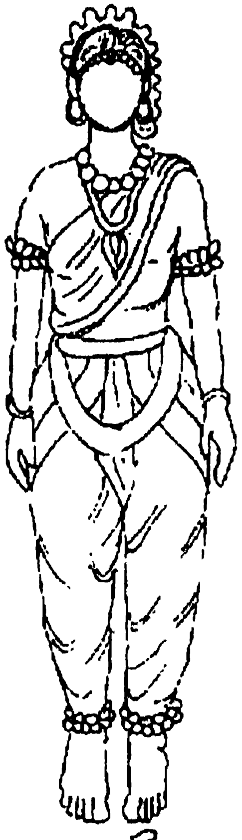
অংগ প্ৰত্যংগৰ তলবোৰ যদি মূল অক্ষতল দুটিৰ লগত সমান্তৰাল নহয় আৰু বেলেগ কোণত থাকে তেতিয়া বহুমুখ পোৱা যায়।

পাৰ্শ্ববৰ্তী পৰিসৰৰ সম্বন্ধৰ ভিত্তিত আকৃতি আবদ্ধ আৰু বিমুক্ত হ'ব পাৰে। অংগ-পতংগ আৰু বস্ত্ৰ যদি এনেদৰে বিনষ্ট হয় যে আকৃতি পাৰ্শ্ববৰ্তী সৰিসৰৰ পৰা নিজকে বেলেগ কৰে তেন্তে সেই ৰূপক আবদ্ধ বোলা হয়। আনহাতে দেহৰ অঙ্গ-পতঙ্গ আৰু বস্ত্ৰ যদি এনেদৰে বিন্যস্ত থাকে যে পাৰ্শ্ববৰ্তী পৰিসৰৰ লগত মূৰ্তিৰ সম্পৰ্ক স্থাপন কৰিবলৈ সহজ হয় তেতিয়া তাক কোৱা হয় বিমুক্ত আকৃতি।

ভঙ্গিমাৰ ক্ষেত্ৰত শিল্পীসকলে বহু শিল্পবৈচিত্ৰ সৃষ্টি কৰে। দেহৰ বাঁক বা ভঙ্গৰ লগত ভঙ্গিমাৰ বিশেষ সম্বন্ধ আছে। দেহ ভঙ্গক সমপাদ ভঙ্গ, আভঙ্গ, ত্ৰিভঙ্গ আৰু অতিভঙ্গ এই কেইভাগত ভাগ কৰিছে। অক্ষৰেখাৰ দুকাষত দেহ যদি সমানে দুভাগত বিভক্ত হয় তেন্তে তাক সমপাদভঙ্গ বোলে।

কেতিয়াবা অবয়ববোৰ অক্ষৰেখাৰ একাষৰ পৰা অন্য কাষৰ ফালে বেছি বেঁকা হৈ গলে ইয়াক আভঙ্গ বোলে। আভঙ্গ ৰূপৰ ক্ষেত্ৰত দেহৰ ভাৰ দুফালে সমানভাৱে নপৰে। আভঙ্গৰ অৰ্থ

হ'ল অল্পভঙ্গ। দেহভঙ্গৰ সংখ্যা তিনি হ'লে তাক ত্ৰিভঙ্গ বোলে। দেহভঙ্গৰ সংখ্যা আৰু যদি বেছি হয় তাক অতিভঙ্গ বোলে। নটৰাজৰ ৰূপ কল্পনা অতিভঙ্গৰ নিদৰ্শন। দেহভঙ্গক প্ৰধানকৈ দুভাগত ভাগ কৰা হৈছে। সমপাদ ভঙ্গ আৰু অসমপাদ ভঙ্গ। অসমপাদ ভঙ্গৰ ক্ষেত্ৰত অক্ষৰেখাৰ দুকাষে অৱয়ববোৰ অসম বিন্যস্ত হৈ থাকে।



আকৃতি

ভঙ্গিমা

ৰূপ

ৰূপৰ বাবে দৃশ্যমান জগতৰ বস্তুৰ লগত আমাৰ পৰিচয় ঘটে। থুৰতে কবলৈ গ'লে এজোপা গছক প্ৰকৃতিয়ে দিলে এটি ৰূপ, কাঠ কটোৱালে দিলে এটি ৰূপ আৰু মিস্ত্ৰীয়ে দিলে অন্য ৰূপ। ৰূপকাৰৰ কাৰিকৰী নিয়ম প্ৰকৃতিৰ নিয়মৰ পৰা স্বতন্ত্ৰ অথচ প্ৰকৃতিৰ নিয়মৰ পৰাই সৃষ্টি। চকুৱে দেখে এটি ৰূপ, প্ৰাণে দেখে অন্য ৰূপ। প্ৰকৃতিৰ মাজত আমি বহু অপৰিবৰ্তনশীল, সুনিৰ্দিষ্ট আৰু স্থিৰ ৰূপ দেখা পাওঁ। এই ৰূপবোৰক শিল্পীয়ে ইচ্ছানুসাৰে চিত্ৰত ৰূপায়ন কৰে। সৃষ্টিশীল ৰূপবোৰ বহু সময়ত বিমূৰ্ত ৰূপ হয়। কাৰণ বহু সময়ত কল্পনাপ্ৰসূত ৰূপ প্ৰকৃতিৰ ৰূপৰ লগত সাদৃশ্যময় নহয়। এইবোৰ কল্পনাপ্ৰসূত ৰূপ শিল্পীৰ অন্তৰত সঞ্চিত থাকে। বহিঃপ্ৰকৃতিত আমি বস্তুৰ বাহ্যিক ৰূপ দেখা পাওঁ কিন্তু শিল্পীয়ে এই বাহ্যিক ৰূপৰ মাজত অন্তৰ্নিহিত ৰূপৰ সন্ধান কৰে। অন্তৰ্নিহিত আৰু বাহ্যিক এই দুই ৰূপৰ মিলনত ৰূপৰ সম্পূৰ্ণ প্ৰকাশ হয়। নিজস্ব, পৰস্ব, বহিৰঙ্গীণ আৰু আভ্যন্তৰীণ এই চাৰি ৰকম পৰ্যায়ৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত আমি পৰিপূৰ্ণ ৰূপৰ সন্ধান পাওঁ।

কোনো বস্তু বা বিষয়ৰ চিত্ৰাঙ্কণৰ ক্ষেত্ৰত ৰং, ৰেখা, পোহৰ-ছাঁৰ সামঞ্জস্যপূৰ্ণ বিধানত ৰূপৰ সৃষ্টি। ৰূপৰ সাৰ্থক সৃষ্টিয়ে চিত্ৰৰ সম্পূৰ্ণতা আনে। চিত্ৰাঙ্কণৰ ক্ষেত্ৰত যদি গৰু আৰু কুকুৰৰ ৰূপৰ বৈশিষ্ট্যবোৰ চিত্ৰত সঠিকভাৱে ৰূপায়িত নকৰিলে ছবিখন অৰ্থহীন হৈ পৰে।

যেতিয়া আমি কোনো বস্তু চাওঁ, সেই দেখাৰ সময়ত পোহৰ-ছাঁ আৰু ৰঙৰ বিভিন্ন পৰ্দাৰ মাজেদি বস্তুৰ আকাৰ আৰু ৰূপ প্ৰত্যক্ষ কৰো। চিত্ৰশিল্পত কোনো বস্তু বা বিষয়ৰ সাৰ্থক ৰূপদানৰ ক্ষেত্ৰত পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ ভূমিকা অনস্বীকাৰ্য। বিষয় বা বস্তুৰ ওচৰ আৰু দূৰত্বৰ সঠিক মান ঠিক কৰিব নোৱাৰিলে শিল্পীৰ পক্ষে বস্তু বা বিষয়ৰ সাৰ্থক ৰূপদান সম্ভৱ নহয়। ৰূপ সৃষ্টিৰ ক্ষেত্ৰত পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ জ্ঞান অতি প্ৰয়োজনীয়।

ৰেখাৰ গতি আৰু ছন্দৰ মাজেদি প্ৰাণক পৰিপূৰ্ণ ৰূপদান কৰাই শিল্পীৰ পৰম ধৰ্ম। এজন ৰূপকাৰে যি ৰূপ গ্ৰহণ কৰে অন্য এজনে সেই ৰূপক বৰ্জন কৰিব পাৰে। ৰূপৰ মূল্য ব্যক্তি বিশেষে ভিন্ন হ'ব পাৰে। ইয়াৰ কাৰণ নিহিত থাকে জীৱদেহৰ সুক্ষ্মকোষ বিন্যাসৰ তাৰতম্যৰ মাজত। ৰূপৰ অনুভৱ আৰু অবগাহন কৰা হয়।

চিত্ৰশিল্পত নব ৰস

উপনিষদত কৈছে —

যেন ৰূপং ৰসং গন্ধং শব্দান্ স্পৰ্শান্ চ মৈথুনান্
এত এব বিজানতি কিমত্ৰ পৰিশিষ্যতে।

ৰূপ, ৰস, গন্ধ, স্পৰ্শ আৰু মৈথুন তত্বৰ জ্ঞান শিল্পীসকলৰ ভাবৰাজ্যত সৃষ্টতা চিত্ৰকলাত প্ৰতিফলিত হয়। চিত্ৰশিল্পত ৰেখা, বৰ্ণ, ছন্দ আদিয়ে এইবোৰক প্ৰকাশ কৰিছে। নাৰীয়ে যত শুভদৃষ্টিৰে প্ৰবেশ কৰিছে তাতেই শ্ৰী আৰু শুচিতা সম্পন্ন হৈছে। বাসস্থানৰ বাবে মানবজাতিয়ে গুহা বা কুটিৰত আশ্ৰয় লৈ সৰ্বপ্ৰথম গৃহ সামগ্ৰী নিৰ্মাণ কৰিছিল। পাছত কুটিৰশিল্পৰ আদিবস্তুৱে সৰ্বপ্ৰথম চিত্ৰকলাত আত্মপ্ৰকাশ কৰিছিল। চাৰুশিল্পত বহুত পূৰ্বে কাৰুশিল্পৰ দাৰ্শনিক উপলব্ধিৰ উন্নতিৰ প্ৰভাৱত চিত্ৰ আৰু অন্যান্য শিল্পৰ জন্ম হয়। প্ৰকৃতপক্ষে চাৰুশিল্প আৰু কাৰুশিল্পৰ মাজত শ্ৰেষ্ঠত্বৰ কোনো তাৰতম্য নাই।

কাব্য, সাহিত্য, চিত্ৰশিল্প আৰু ভাস্কৰ্য শিল্পীসকলৰ মানব মনৰ অন্তৰত নবৰসৰ অবতাৰণাত অনুভূতিৰ প্ৰকাশ ঘটে। ৰেখাৰ প্ৰয়োগত চিত্ৰকৰে এইবোৰ ছন্দ আৰু ৰসৰ সৃষ্টি কৰে যত চিৰন্তন ৰসৰ উদ্বোধন হৈছে। এই নব ৰস বা নটি ৰস হৈছে —

১। শৃঙ্গাৰ : (নৰ-নাৰী আৰু জীৱ জগতৰ মিথুন মুৰ্ত্তি)
২। হাস্য : (কৌতুক, ব্যঙ্গ চিত্ৰ)
৩। কৰুণ : (শোক, বিৰহ, বেদনা)
৪। ৰৌদ্ৰ : (উদ্দীপনা)
৫। বীৰ : (যুদ্ধ, হত্যা)
৬। ভয়ানক : (বিভীষিকা, ৰাক্ষস/দৈত্য)
৭। বীভৎস : (অসম্ভৱ/কিম্ভুত/কিম্বাকাৰ)
৮। অদ্ভুত : (আলৌকিক/আপাত প্ৰতীয়মান)
৯। শান্ত : (ধীৰ, নিষ্কম্প, অচঞ্চল, সৌম্য)

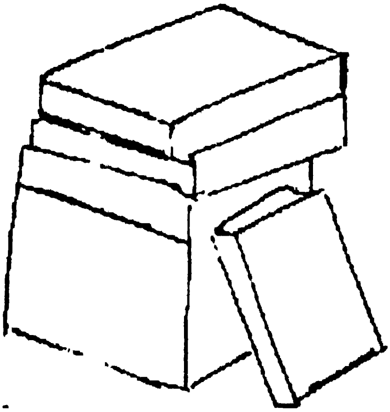
শৃঙ্গাৰ — হৰগৌৰী, ৰাধাকৃষ্ণ, শান্ত — উপবিষ্ট, বুদ্ধমুৰ্ত্তি, শ্ৰীগৌৰাঙ্গ, বীৰ — মহিষাসুৰ মাৰ্দিনী, অদ্ভুত — সূৰ্যোদয়, সূৰ্যাস্ত, ভয়ানক — দশমুণ্ড ৰাৱণ, মহিষাসুৰ প্ৰভৃতি। যেতিয়ালৈকে মানৱ জাতিৰ মনত এই নবৰসৰ অক্ষয় অভাব থাকিব তেতিয়ালৈকে শিল্পীসকলে শিল্পৰ মাধ্যমত এই নবৰসৰ প্ৰকাশ ঘটাব আৰু চিত্ৰ ৰসিকতা সেই চিত্ৰ আৰু ভাস্কৰ্যৰ পৰা নন্দিত হ'ব।

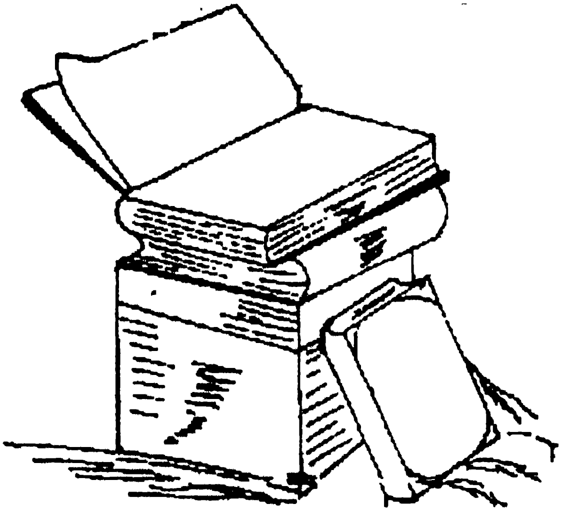
নৱৰস বিভিন্ন ভাব, বৰ্ণ দেৱতা

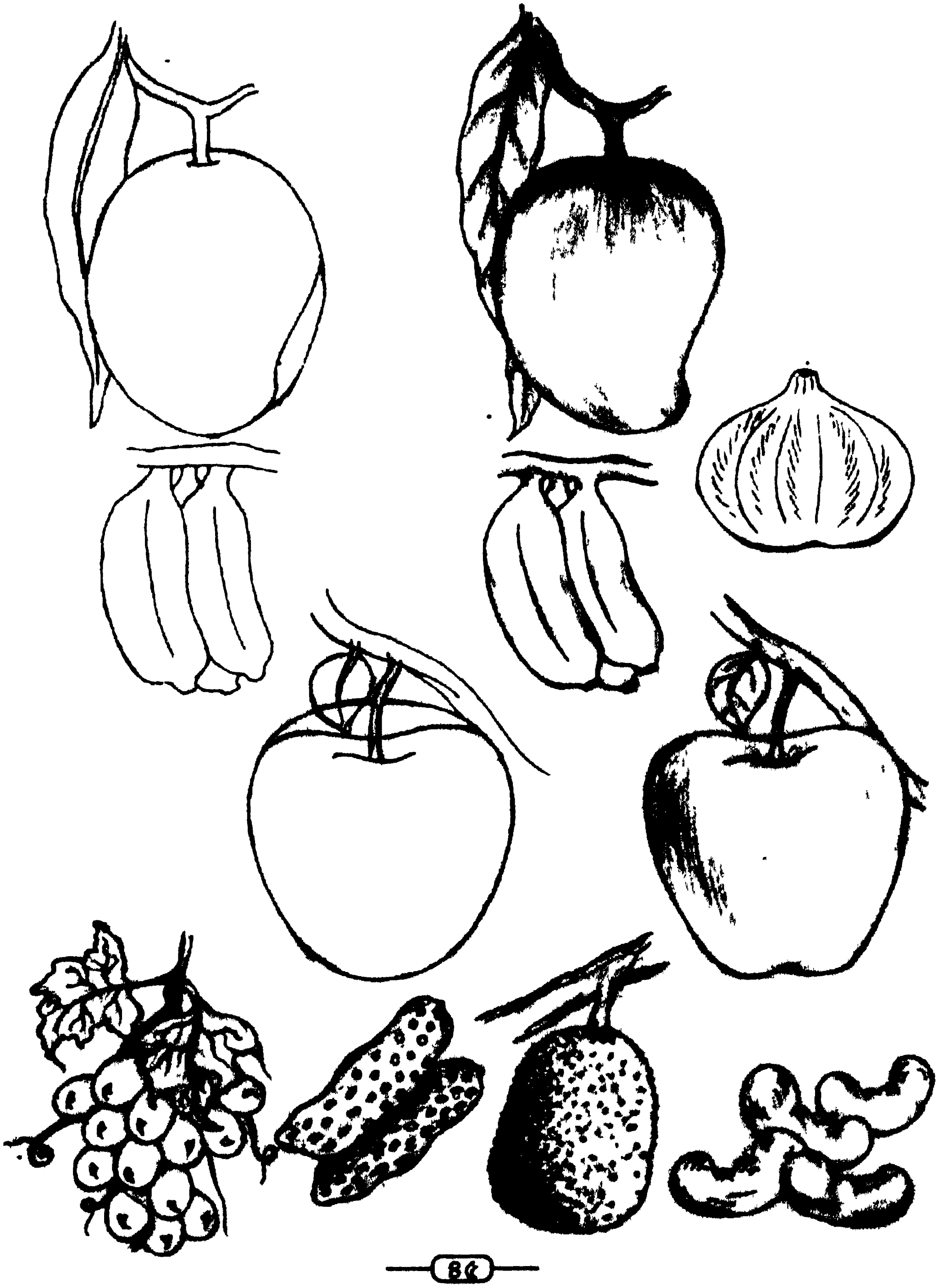
ৰস	ভাব	বৰ্ণ	দেৱতা
শৃঙ্গাৰ	ৰতি	শ্যাম	বিষ্ণু
হাস্য	হৰ্ষ (কৌতুক)	সিত	প্ৰমথ
কৰুণ	শোক	কপোত	যম
ৰৌদ্ৰ	ক্ৰোধ	ৰক্ত	ৰুদ্ৰ
বীৰ	উৎসাহ	গৌৰ	মহেন্দ্ৰ
ভয়ানক	ভয়	কৃষ্ণ	কাল
বীভৎস	ঘৃণা	নীল	মহাকাল
অদ্ভুত	বিস্ময়	পীত	ব্ৰহ্মা
শান্ত	শান্তি	কুন্দেন্দু ভাভি	নাৰায়ণ বা ভগৱান বুদ্ধ

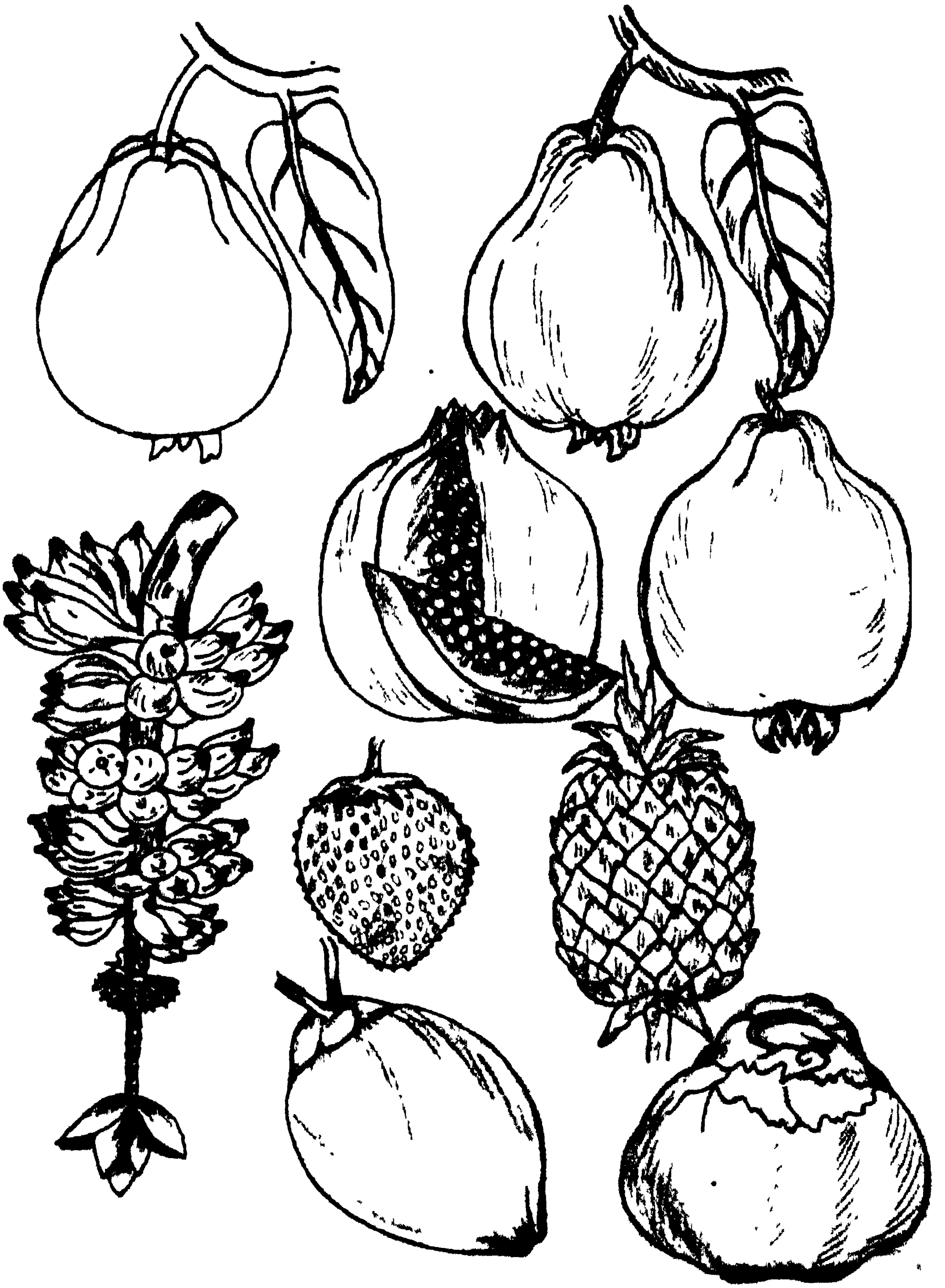
বস্তুৰ চিত্ৰ (OBJECT DRAWING)

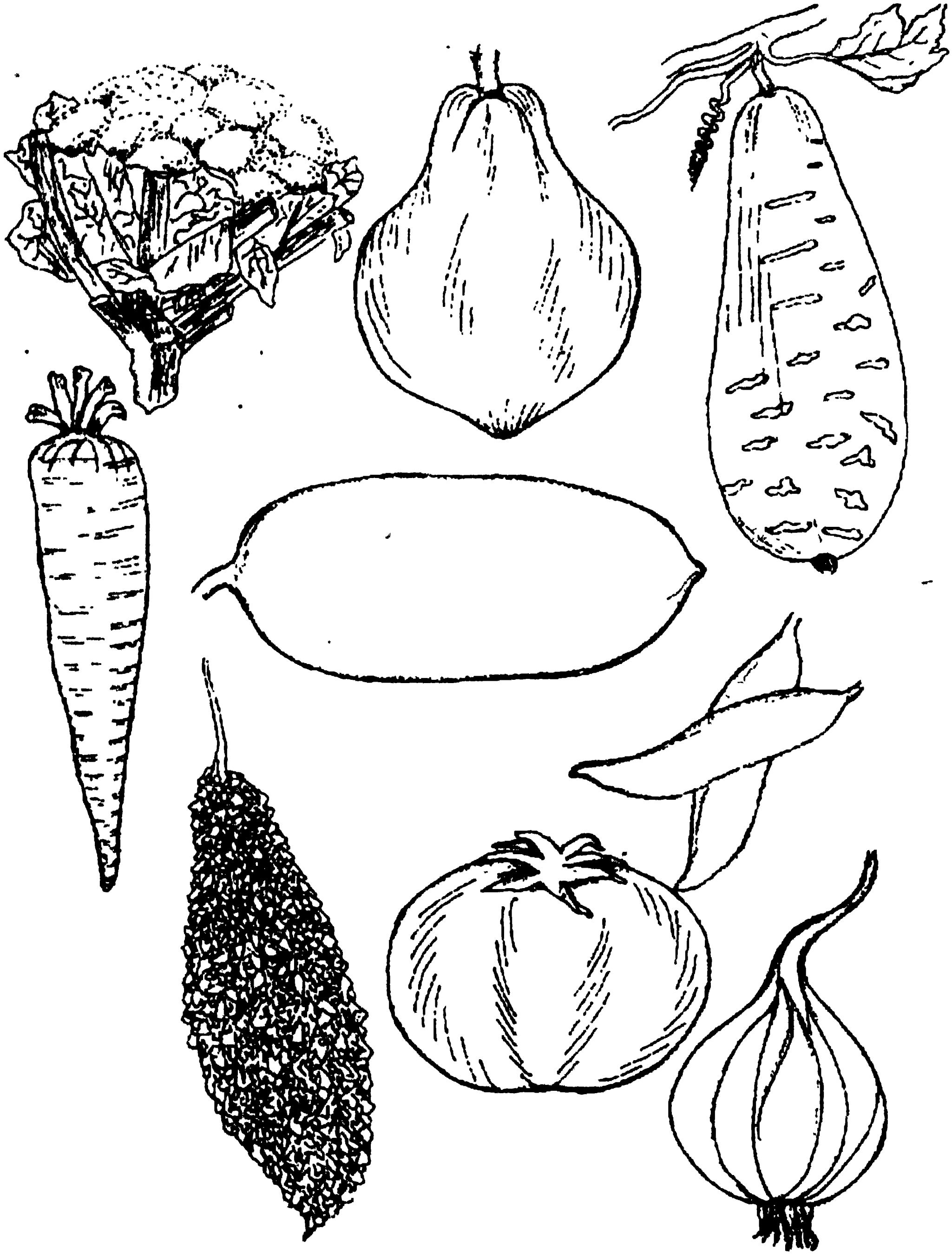
যি কোনো বস্তু বা জড় পদাৰ্থৰ বিষয়ে ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে চৰ্চা কৰা উচিত। কোনো বস্তু ভালদৰে পৰ্য্যবেক্ষন কৰি চিত্ৰপটৰ সঠিক স্থানত অংকন কৰিব পৰাটো ছাত্ৰ-ছাত্ৰীৰ বাবে এক বিশেষ গুণ। সচৰাচৰ দেখি থকা বা ব্যৱহাৰ হৈ থকা প্ৰতিটো বস্তুৰে নিজস্ব বৈশিষ্ট্য আছে। যিকোনো বস্তু সন্মুখত সজাই লৈ ছাত্ৰ-ছাত্ৰীসকলে পৰ্যবেক্ষণ, অধ্যয়ন, অনুপাত, পোহৰ-ছাঁ, আকৃতি ও ভঙ্গিমা আদি লক্ষ্য কৰিহে চিত্ৰপটত অংকন কৰা উচিত। উক্ত বস্তুটো অঙ্কন কৰোঁতে শুদ্ধ অনুশীলনৰ আৱশ্যক। যিকোনো বস্তু সহজে অঁকাটোক Free Hand Drawing বুলিও কোৱা হয়। উক্ত বস্তুৰ চিত্ৰাঙ্কণ সম্পূৰ্ণ শুদ্ধ হোৱাৰ পাছত ৰং, পেঞ্চিল আদিৰে পোহৰ-ছাঁ প্ৰয়োগ কৰি বোলাব লাগে। বিভিন্ন ধৰণৰ বস্তু অংকনত বিভিন্ন ৰেখাৰ প্ৰযোজন হয়। তলত বিভিন্ন ধৰণৰ বস্তুৰ চিত্ৰ অঙ্কন কৰি দেখুওৱা হৈছে —

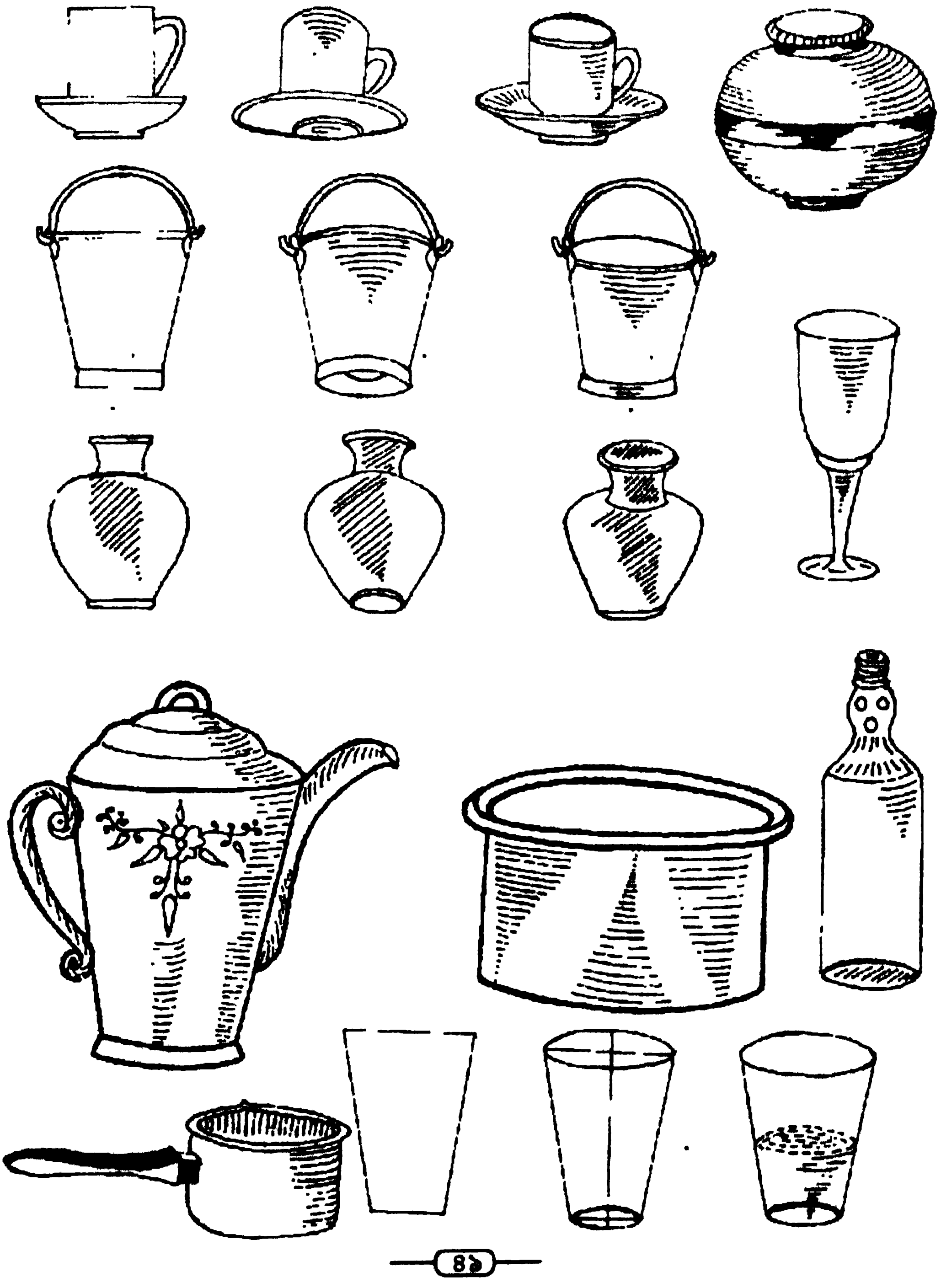


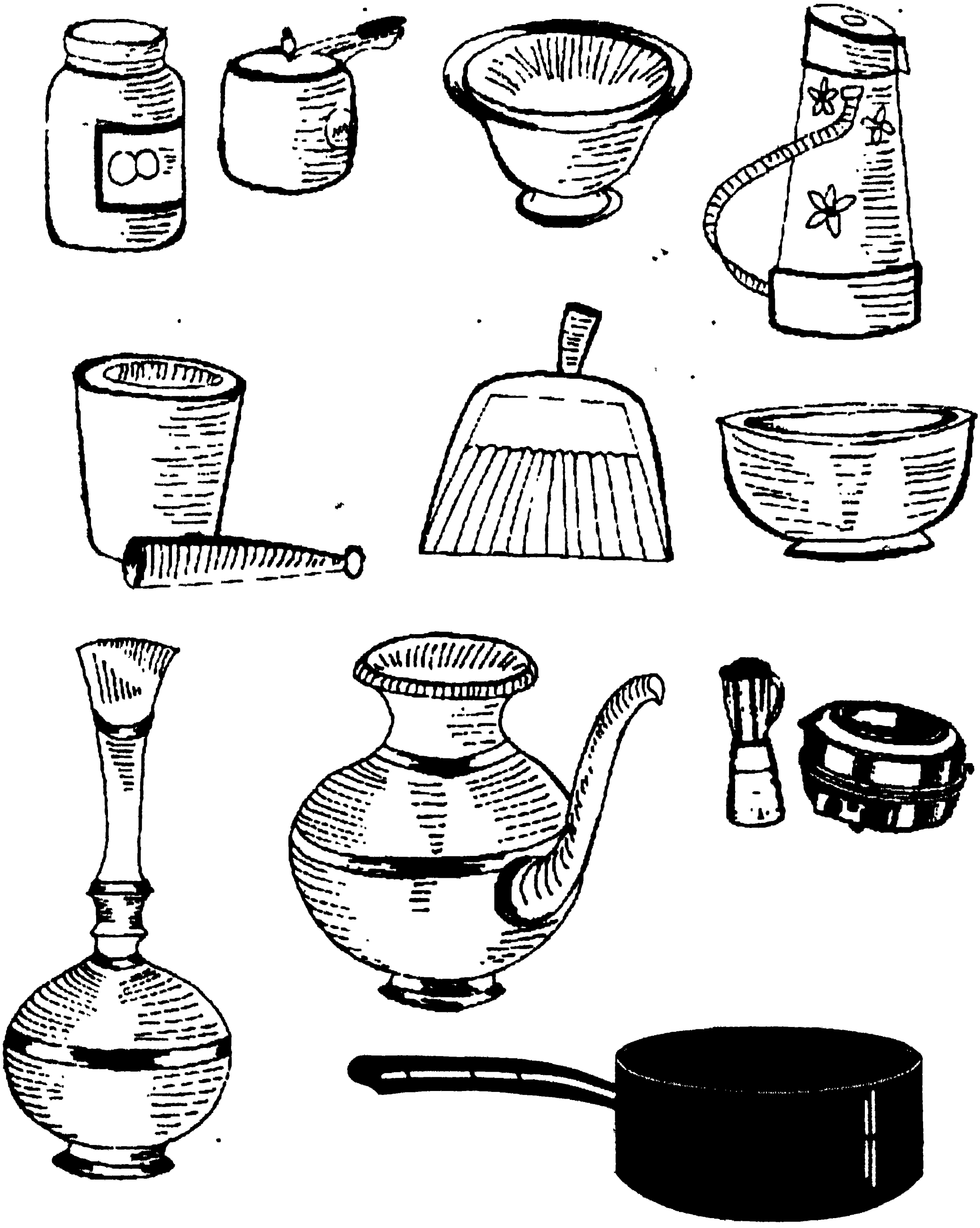


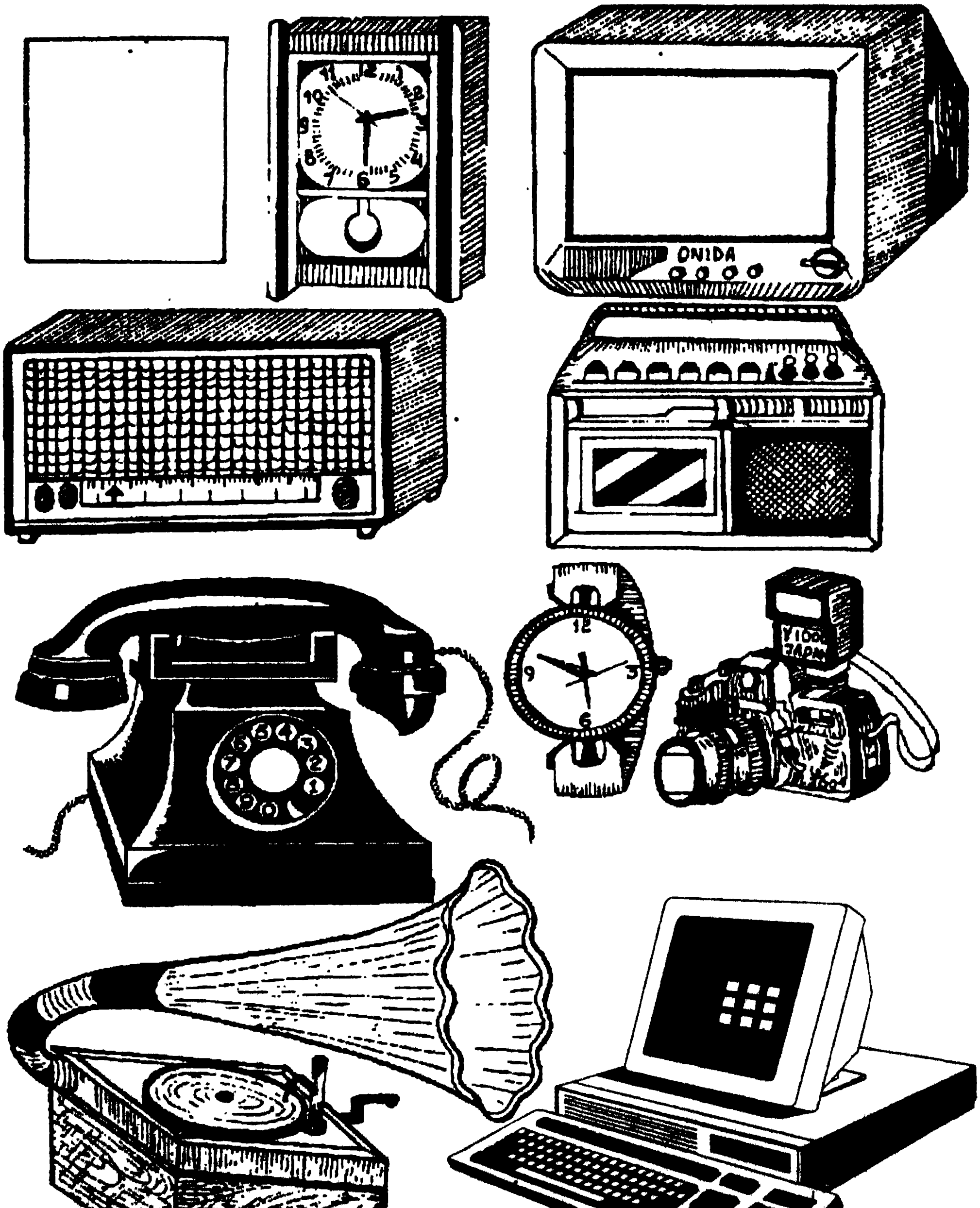


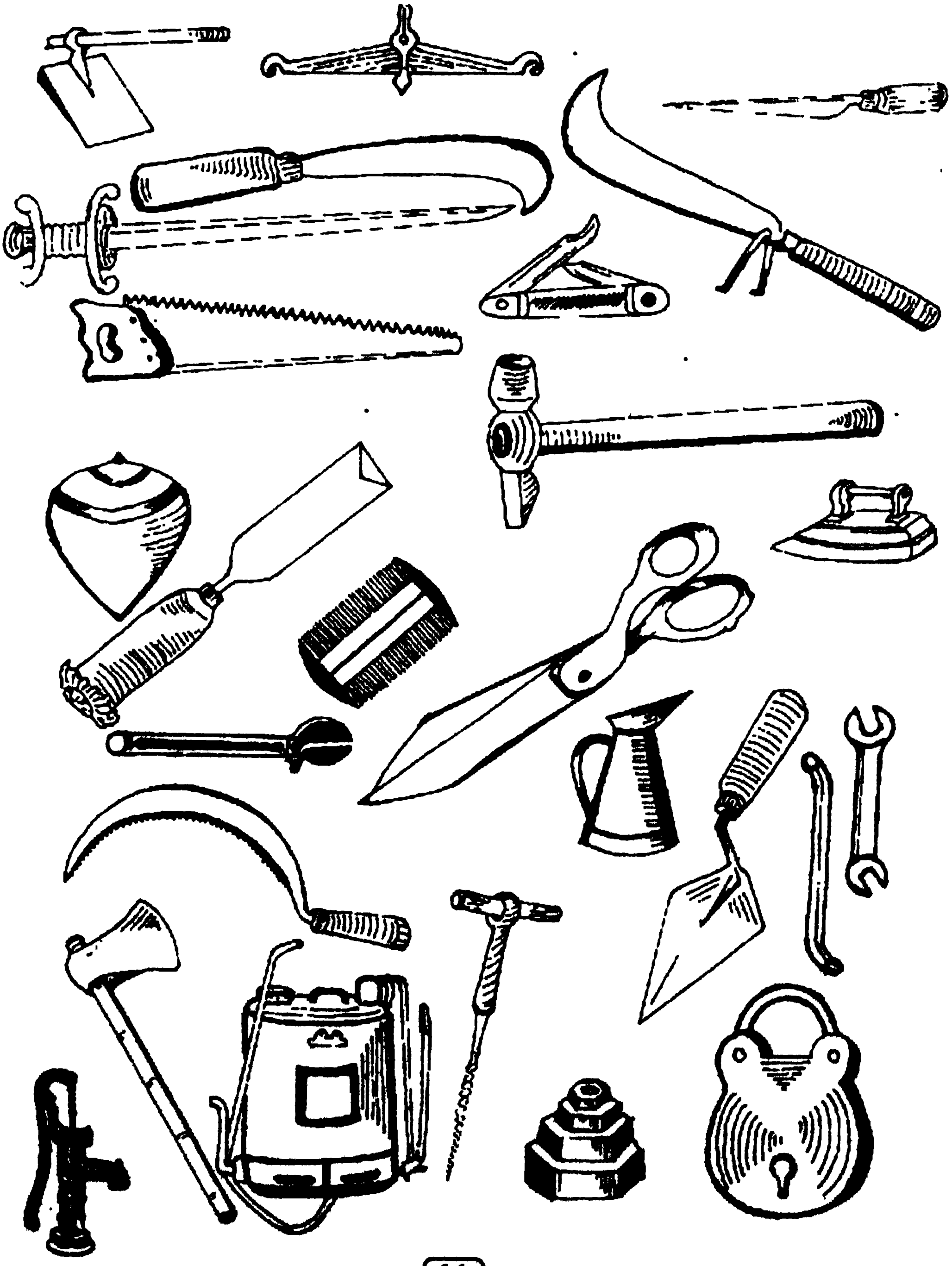


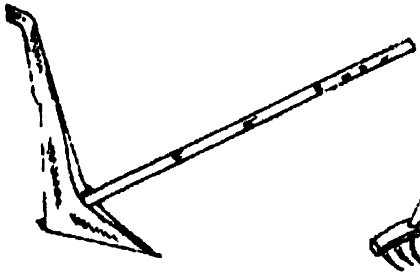


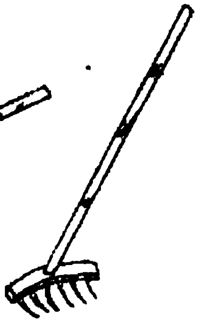


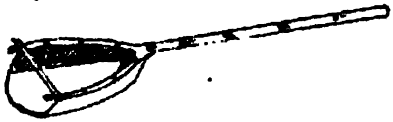


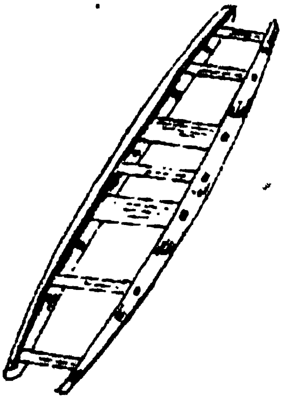

ONIDA

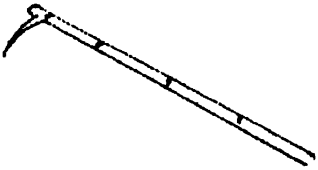


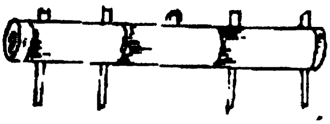


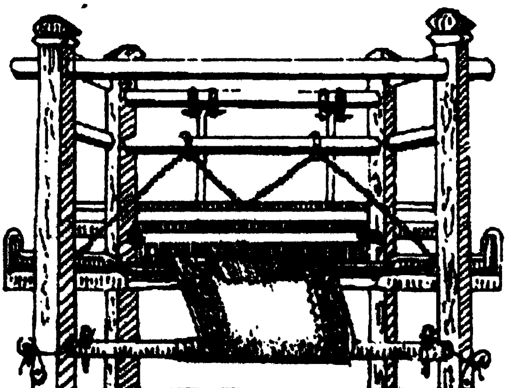












প্ৰকৃতি অধ্যয়ন (NATURE STUDY)

শিল্পী কথাটিৰ প্ৰতিশব্দ হৈছে 'ৰূপদক্ষ'

সঠিক ৰূপ সৃষ্টি কৰিবলৈ হ'লে প্ৰকৃতি অধ্যয়নৰ প্ৰয়োজন। বিশ্বৰ প্ৰতিটো বস্তু, জীৱ-জগত, প্ৰকৃতি জগতৰ আকাৰ, আকৃতি ভঙ্গিমা সকলোৱেই দেখে। কিন্তু ৰূপ দেখাৰ সৃষ্টি স্বতন্ত্ৰ। সেইটো হৈছে শিল্পদৃষ্টি। বস্তুৰ ৰূপ, সত্তা আৰু নান্দনিক মূল্য প্ৰতিভাত হয় শিল্পদৃষ্টিত। শিল্পী হৈছে ৰূপদক্ষ। তেওঁ বস্তুৰ ৰূপ সচেতনভাৱে দেখে। বস্তুৰ বাহ্যিক ৰূপৰ পৰা অন্তৰ্নিহিত গুণ পৰ্যন্ত শিল্পীয়ে পৰ্যবেক্ষণ কৰে। বস্তুৰ শিল্পগত ৰূপ দেখাৰ অৰ্থ হৈছে বস্তুৰ নান্দনিক মূল্য যথাৰ্থভাৱে উপলব্ধি কৰা। শিল্পীৰ নান্দনিক মূল্যৰ উপলব্ধিতেই শিল্পী প্ৰকৃত ৰূপদক্ষ হৈ উঠে। বাহ্যিক প্ৰকৃতিত আমি বাহ্যিক ৰূপ দেখো, কিন্তু শিল্পীয়ে বাহ্যিক ৰূপৰ মাজত অন্তৰ্নিহিত ৰূপৰ সন্ধান কৰে। বাহ্যিক আৰু অন্তৰ্নিহিত এই দুই ৰূপৰ মিলনত ৰূপে সম্পূৰ্ণতা লাভ কৰে।

ৰূপ এক অদ্বিতীয়, ইয়াত কোনো বিকাৰ বা দ্বন্দ্ব নাই। প্ৰকৃতিৰ একোটি ৰূপ বিভিন্ন শিল্পীৰ মানত বিভিন্নভাৱে প্ৰতিভাত হয়। ৰূপদক্ষ শিল্পীৰ গ্ৰহণ আৰু সাধাৰণ ক্ষমতাৰ ওপৰত প্ৰকৃতিৰ ৰূপতথ্যৰ ব্যাখ্যা ভিন্ন ভিন্ন ৰূপত ধাৰণ কৰে। শিল্পীয়ে মনৰ কাল্পনিক ৰূপ ইচ্ছানুযায়ী ৰূপায়ন কৰে। কল্পনাপ্ৰসূত ৰূপ শিল্পীৰ অন্তৰত সঞ্চিত থাকে। ৰূপৰ ভেদাভেদ জ্ঞান আৰু ৰহস্য প্ৰকাশ কৰাটোৱেই হ'ল শিল্পীৰ কাম, সেইবাবে 'শিল্পী'ৰ প্ৰতিশব্দ হ'ল — ৰূপদক্ষ। সমস্ত ৰূপক ৰসৰ স্পৰ্শত মুক্তি দিব পাৰিলেই ৰূপদক্ষৰ আনন্দ আৰু চৰম সাৰ্থকতা প্ৰকাশ পায়।

প্ৰকৃতি অধ্যয়ন বা Nature Study বা স্বভাৱ অনুশীলন হ'ল প্ৰাণী বা উদ্ভিদ জগতৰ বা প্ৰকৃতিৰ বা জড় পদাৰ্থৰ স্বভাৱ জনা আৰু আয়ত্ব কৰা। শিল্পীৰ দৃষ্টিগোচৰ হোৱা প্ৰকৃতিৰ স্বৰূপক চিত্ৰপটত অংকনৰ মাজেদি আকৃতি আৰু পোহৰ-ছাঁৰ সমন্বিত ৰূপত ছন্দই অনুসন্ধান কৰে। সেইবাবে শিল্পীয়ে প্ৰকৃতি অধ্যয়ন কৰে। প্ৰকৃতি অধ্যয়নৰ অৰ্থ প্ৰকৃতিৰ বাহ্যিক ৰূপক কেৱল বুজাটোৱেই বা প্ৰকাশ কৰা নুবুজায় বিশেষ আকাৰৰ মাজত যি ৰূপ নিৰ্দিষ্ট হৈ আছে, তাৰ মূল প্ৰাণশক্তিৰ যি বিশিষ্ট প্ৰৱণতা আছে তাক স্বভাৱ আৰু অনুশীলনৰ অন্তৰ্ভুক্ত কৰা হয়। উদাহৰণস্বৰূপে এজোপা গছৰ অস্তিত্ব হৈছে ই পৃথিৱীৰ ওপৰত থাকে আৰু পোহৰৰ প্ৰয়োজনত ডাল-পাত মেলি উৰ্ধ্বমুখী হয়। গছৰ প্ৰাণধৰ্ম অভিব্যক্ত হয় উৰ্ধ্বমুখী কাণ্ড, শাখা-প্ৰশাখাৰ সবল বিন্যাসৰ চাঁদত। প্ৰত্যেক প্ৰাণীৰ শাৰিৰীক গঠনৰ মাজেদি ৰূপ পায় তাৰ প্ৰাণধৰ্মৰ বিশিষ্টতাই। উদ্ভিদ প্ৰাণী আদিৰ অভিব্যক্তিৰ ছন্দত তাৰ ৰূপ সু-নিৰ্দিষ্ট হৈ উঠে। ৰূপ হৈছে প্ৰাণছন্দৰ আশ্ৰয়। ৰূপদক্ষৰ লক্ষ্য হ'ল দেখা বিষয়ৰ প্ৰাণছন্দটিক নিজৰ উপলব্ধিৰ মাজত প্ৰকাশ পোৱা। বস্তুৰ ৰূপ চেতনাৰ স্পৰ্শত কেতিয়াবা প্ৰাণবান আৰু কেতিয়াবা ম্ৰিয়মান হয়। বস্তুৰ আকাৰ আকৃতি আৰু গুণৰ বান্ধোনৰ মূল হ'ল এই প্ৰাণছন্দ। ৰূপৰ চৰিত্ৰ নিৰ্ভৰ কৰে প্ৰাণছন্দৰ ওপৰত। ৰূপদক্ষ ৰূপৰ ধাৰণা সম্পূৰ্ণ হয় বস্তুৰ আকাৰ গুণ আৰু প্ৰাণছন্দৰ দ্বাৰা। উপৰোক্ত সকলোবোৰ কথা আয়ত্ব কৰিবৰ বাবে নিজক এজন সফল শিল্পী হিচাপে গঢ়িবলৈ প্ৰকৃতি অধ্যয়ন বা Nature Study ৰ প্ৰয়োজন।

গছপাত বা ফ'লিয়েজ চিত্ৰ (FOLIAGE DRAWING)

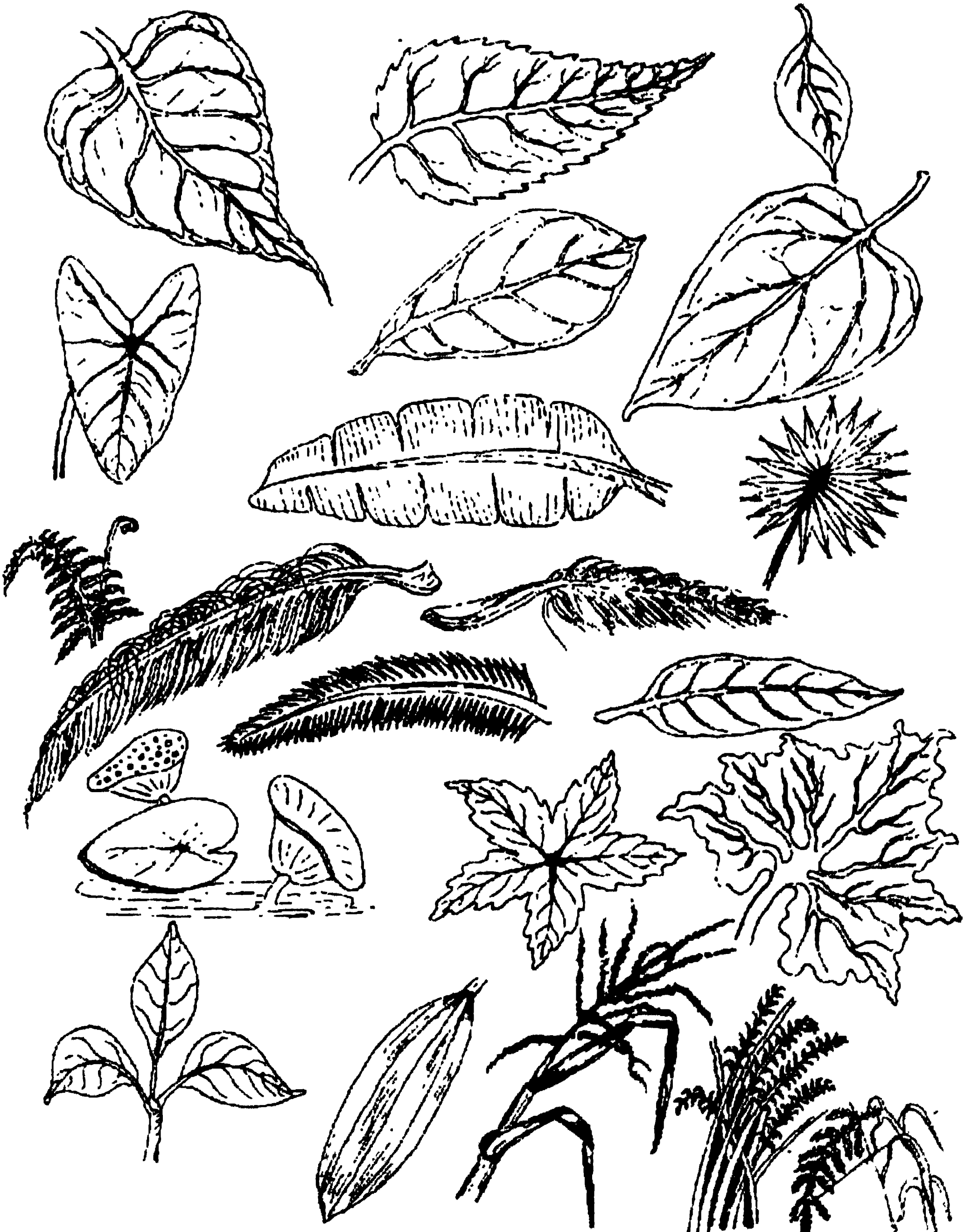
গছপাত শব্দটিক ইংৰাজীত ফ'লিয়েজ কোৱা হয়।

ফ'লিয়েজ চৰ্চাৰ বাবে টাবসহ ফুলগছ, বাঁহগছ, জোপোহা গছ বা ডাল অংকনৰ বাবে সুবিধা হয়।

প্ৰাথমিক ভাবে ফ'লিজিয়া চৰ্চাৰ ক্ষেত্ৰত ডাল-পাত পৰিস্কাৰ ভাবে বুজিবলৈ পাছফালে ডাঠ ড্ৰপাৰি তৈয়াৰ কৰাৰ প্ৰয়োজন আছে। টাবসহ ফুলদানি ড্ৰেপাৰিৰ লগত ভালদৰে সজোৱাৰ পাছত নিৰ্দিষ্ট দূৰত্বৰ পৰা ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ কৰি অংকন কৰিব লাগে। বিভিন্ন দৃষ্টিকোণৰ পৰা ইয়াক বেলেগ বেলেগ ধৰণৰ দেখা যাব। এইক্ষেত্ৰত মাপ-জোখ, গঠন, আকৃতি আদিৰ বিষয়ে জ্ঞান থকা প্ৰয়োজন।

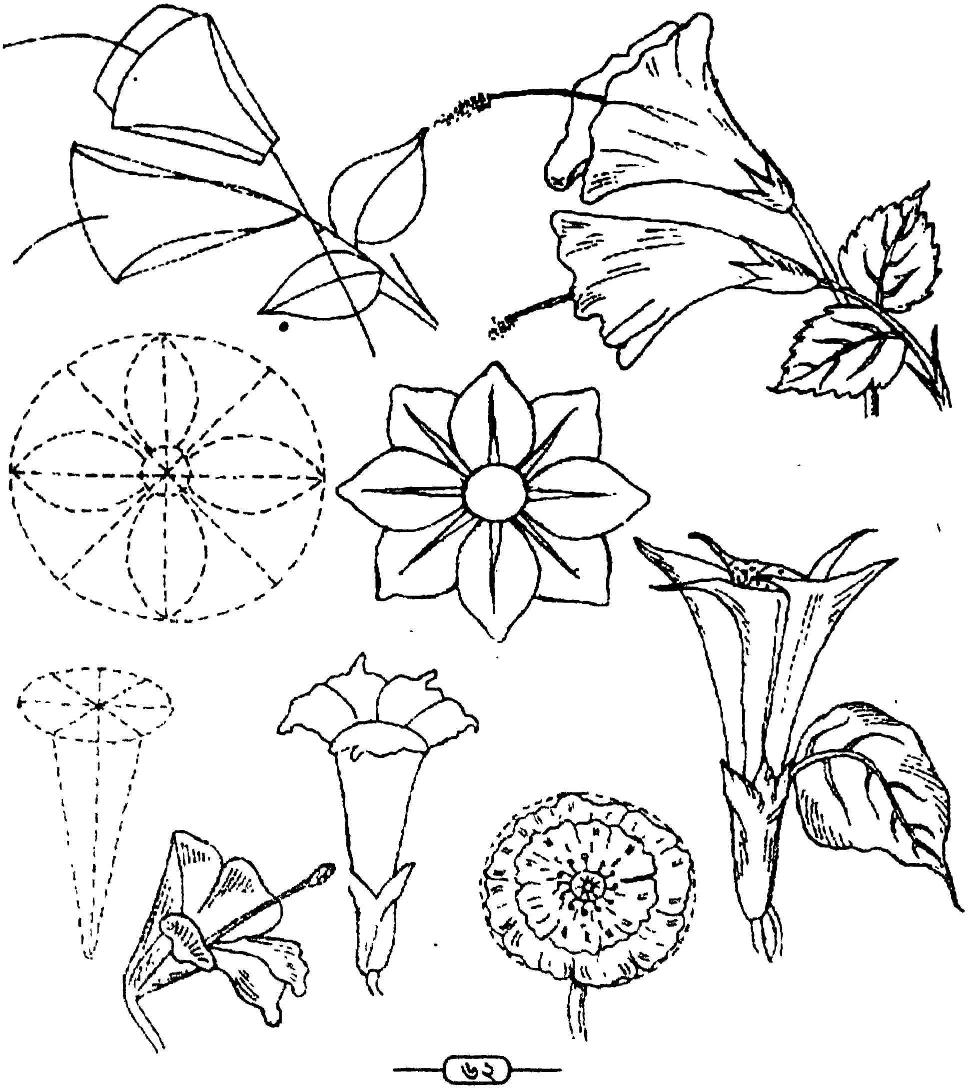
প্ৰাথমিক স্তৰত ফ'লিয়েজ অংকনৰ ক্ষেত্ৰত ডাল-পাতবোৰ খুব পাতলকৈ অংকন কৰিব লাগে। অঁকা শুদ্ধ আৰু সম্পূৰ্ণ হোৱাৰ পাছত পোহৰ আৰু ছাঁ প্ৰয়োগ কৰি স্পষ্ট কৰিব লাগে।

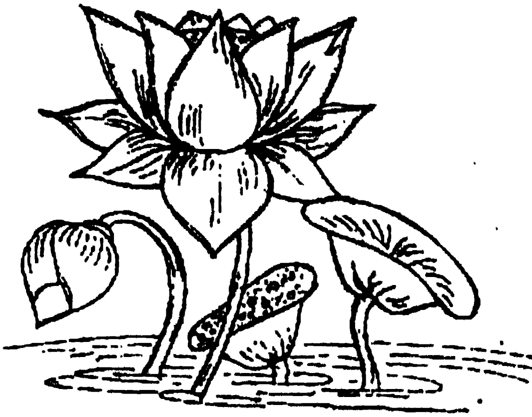
ফ'লিয়েজ চৰ্চা কৰাৰ প্ৰয়োজন এই কাৰণেই যে পাতৰ আকৃতি, গঠন, সতেজতা, একেটা পাতৰ সময়ে সময়ে বেলেগ বেলেগ ৰং, কুমলীয়া, পকা, পোহৰ ছাঁ প্ৰয়োগ আদিৰ ক্ষেত্ৰত জ্ঞান আহৰণ হয়। ছবিত ফ'লিয়েজ অংকন কৰি দেখুওৱা হৈছে।

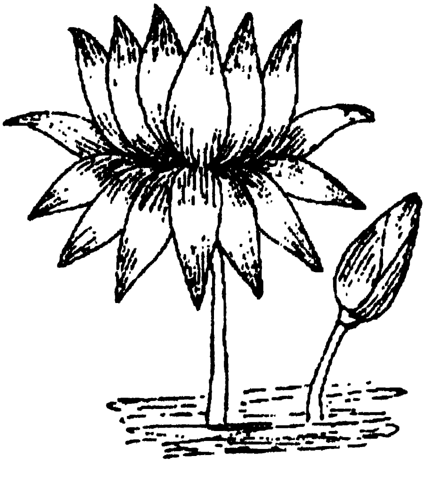


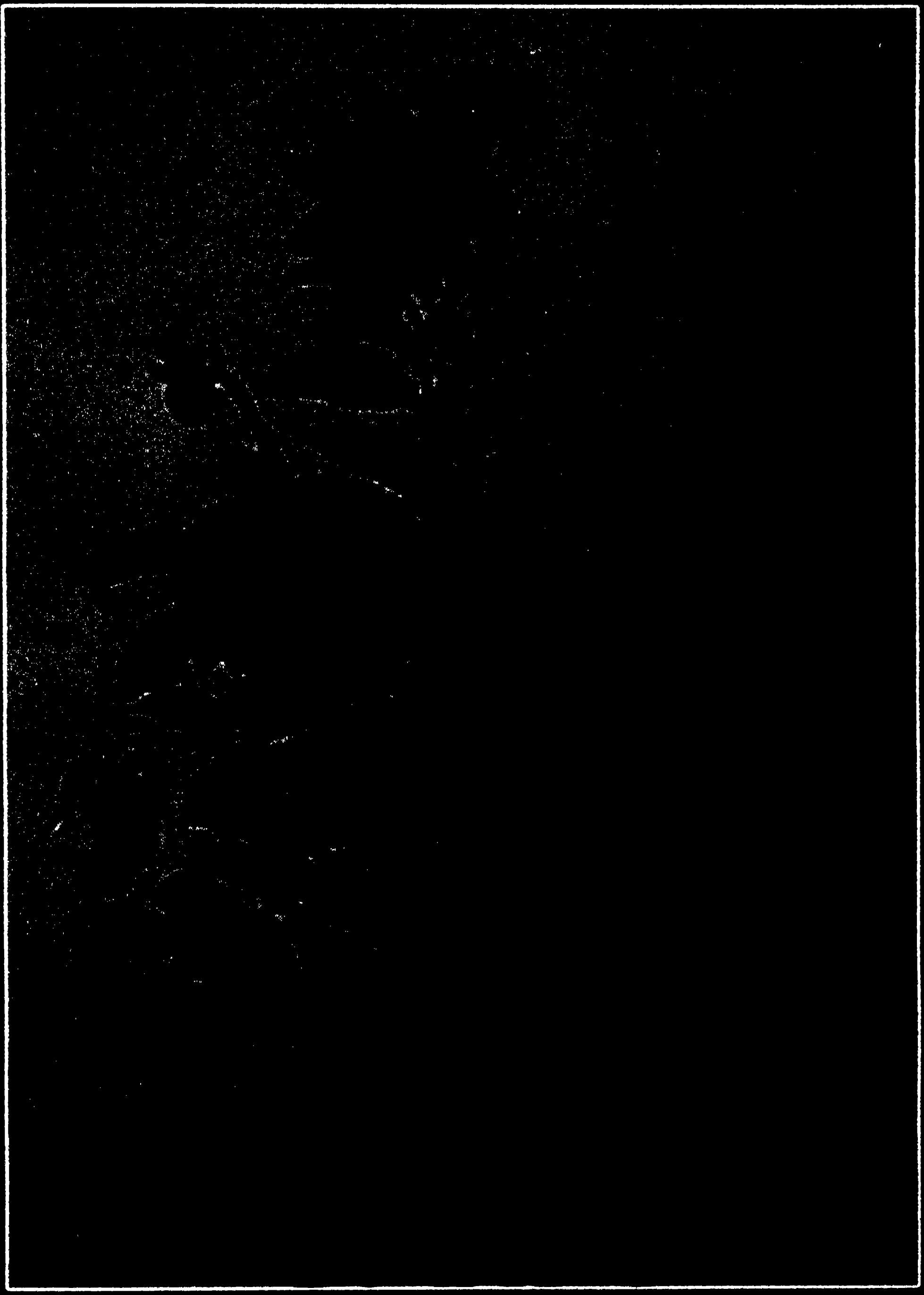
ফুলৰ চিত্ৰ (DRAWING OF FLOWER)

বিভিন্ন ধৰণৰ ফুলৰ আকৃতি বেলেগ বেলেগ, ফুলৰ অংকন কৰাৰ আগতে ইয়াৰ আকাৰ আৰু গঠনৰ ওপৰত ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ কৰিব লাগে। প্ৰায়বোৰ ফুল গোলাকাৰ, ডিম্বাকৃতি আৰু ত্ৰিভুজ আকৃতিৰ। এইবোৰ জ্যামিতিৰ সঁজুলিৰ সহায়ত ফুলৰ চিত্ৰ অংকন কৰাত সহজ হয়। সৰহভাগ ফুলেই সৌন্দৰ্যৰ সৃষ্টি কৰে। কিছুমান ফুল ফল গঠন হ'বৰ বাবেহে ফুলে। সৰু গছৰ ফুল আৰু ডাঙৰ গছৰ ফুল বেলেগ বেলেগ গঠনৰ হয়। সচৰাচৰ আমি বেলেগ বেলেগ







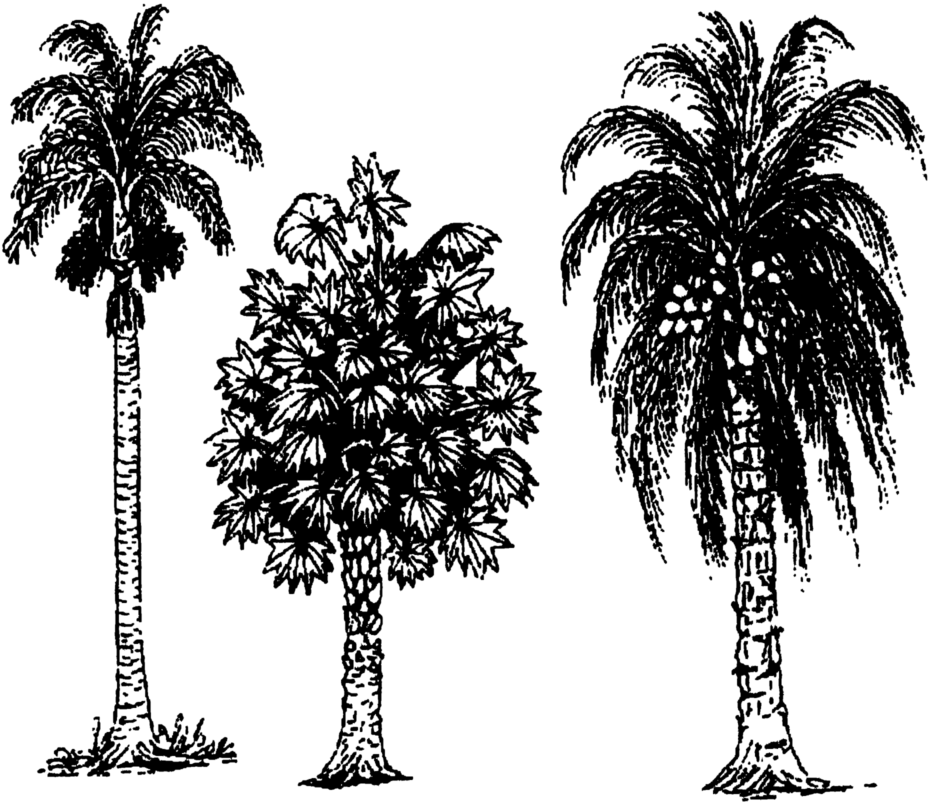


প্রকৃতি অধ্যয়ন, মাধ্যম : পানী রং (অংকন : আজানুর রহমান)

প্ৰকৃতি অধ্যয়ন, মাধ্যম — পানী ৰং (অংকন — অমল কুমাৰ নায়েক)

গছৰ চিত্ৰ (DRAWING OF TREE)

গছ বা গছৰ পুলি, লতা আদি চিত্ৰ অংকন কৰাৰ আগতে এইবোৰক ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ কৰা অতি আৱশ্যক। অতি সহজভাবে প্ৰাথমিক স্তৰত বৃত্ত, চাৰিকোণ বা ত্ৰিকোণ আদিৰ সহায়ত চিত্ৰাঙ্কণ কৰিব পাৰি। বিভিন্ন গছৰ আকাৰ বেলেগ বেলেগ তামোল গছ সৰল লম্ব ৰেখাত সমানভাবে পোন হৈ ওখ হয়। নাৰিকল গছৰ গুৰি শকত আৰু খাপ খাপ হৈ থাকে, ওপৰত পাতেৰে আবৰি ৰাখে। কিছুমান গছ খুব শকত; খহতা আৰু ওখ। কিছুমান জোপোহা গছপাতেৰে গা-গছ জোপাক ঢাকি ৰাখে, কিছুমান গছৰ গাত কাঁইট থাকে, কিছুমান ওখ মিহি ছালৰ গছ, কিছুমান বগা ৰঙৰ, কিছুমান আন্ধাৰ বা প্ৰায় ক'লা ৰঙৰ, কিছুমান মাটিয়া বা কফি ৰঙৰ, প্ৰায় গছৰ পাতবোৰ, কুমলীয়া হৈ থাকোতে পাতল সেউজীয়া, পূৰঠ পাতৰ ৰং ডাঠ সেউজীয়া আৰু পকিলে প্ৰায় হালধীয়া ৰঙৰ হয়। কিছুমান গছৰ পাত ফুলৰ দৰে বিভিন্ন ৰঙৰ হয়। ইয়াৰ পাতেই সৌন্দৰ্যৰ সৃষ্টি কৰে। তলত কিছুমান গছৰ চিত্ৰ অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল।



পোহৰ আৰু ছাঁ (LIGHT & SHADE)

জগতৰ দৃশ্যমান প্ৰত্যেকটো বস্তুৰ ওপৰত পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰভাৱ পৰে। প্ৰত্যেক বৰ্ণৰ নিজস্ব বৈশিষ্টৰ লগত পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰভাৱত কেতিয়াবা শ্বেতাভ, উজ্জ্বল আৰু অনুজ্জ্বল আৰু কেতিয়াবা কৃষ্ণাভ, গম্ভীৰ ও অন্ধকাৰ হয়।

পোহৰ আৰু ছাঁৰ ক্ষেত্ৰত ছবি এখন প্ৰথমে অঙ্কন কৰোতে ৰেখাচিত্ৰটি যিমানদূৰ সম্ভৱ খুব পাতলকৈ আঁকা হয়। কাৰণ ছাঁৰ তুলনাত পোহৰৰ ৰেখা ডাঠ হ'লে ছবি সুন্দৰ নহয়। ছবিখনত ছাঁ দিবৰ সময়ত পেঞ্চিল ব্যৱহাৰ কৰোঁতে খুব সাবধান হ'ব লাগে। ছাঁ প্ৰয়োগ দুভাগে কৰা হয়। প্ৰথমে, Stroke (ষ্ট্ৰ'ক) দি অৰ্থাৎ পেঞ্চিলেৰে ওচৰা-ওচৰিকৈ আঁকা হয়। প্ৰয়োজন হ'লে ডাঠ ছাঁ কৰিবলৈ পুনৰ ওপৰে ওপৰে ষ্ট্ৰ'ক দিয়া হয়। দ্বিতীয়তে, ডাঠ ছাঁৰ ওপৰত আঙুলি বা পাতল চাফা কাগজৰ টুকুৰাৰে ঘঁহি ডাঠ ছাঁৰ পৰা পাতল ছাঁলৈ টানি অনা হয়, অৰ্থাৎ পোহৰৰ অংশ লৈ।

অংকন কৰিবলগীয়া বিষয়বস্তুৰ ওপৰত যি অংশত পোহৰ পৰে সেই অংশত বগা ৰাখি অৰ্থাৎ পেঞ্চিলেৰে বোলাব নালাগে আৰু যি অংশত অন্ধকাৰ বা ছাঁ পৰে সেই অংশত পেঞ্চিল ঘঁহাই ছাঁ কৰা হয়। এনেদৰে চিত্ৰপটত কোনো বিষয়বস্তু অংকন কৰোতে সাৱধানে পেঞ্চিল ঘঁহাই পোহৰ আৰু ছাঁ তৈয়াৰ কৰা হয়।

ভাৰতীয় চিত্ৰত পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰয়োগ খুব কম হয়। ভাৰতীয় চিত্ৰৰ দ্বিমাত্ৰিক পদ্ধতি আৰু ৰৈখিক বেষ্টনিৰ বাবে পোহৰ আৰু ছাঁ সৰ্বত্ৰ নিষ্প্ৰভ। চিত্ৰত বৰ্ণ গভীৰতা আৰু বৰ্ণ প্ৰয়োগৰ ক্ষেত্ৰত পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰয়োগৰ বিশেষ ভূমিকা আছে। কোনো বস্তুত পোহৰ সমানভাৱে নপৰে। বস্তুৰ আয়তন আৰু তল অনুসাৰে পোহৰৰ পৰ্দাত ডাঠ আৰু পাতল ৰং দেখা যায়। এই কাৰণে কোনো বস্তু সমতলীয় নেদেখায়। যেতিয়া কোনো বস্তু অংকন কৰা হয় তেতিয়া চিত্ৰত এইভাৱে ৰঙৰ ডাঠ, পাতল পৰ্দা বিন্যাসৰ দ্বাৰা আয়তন, তল স্থিতি ইত্যাদি ফুটাই তোলা হয়। এটি চিত্ৰত একাধিক ৰূপ, ৰং আৰু পোহৰ ছাঁৰ সমন্বয় ঘটে। প্ৰতিটো ৰঙৰ পোহৰৰ প্ৰখৰতা একে নহয়। সূক্ষ্মভাৱে লক্ষ্য কৰিলে দেখা যাব এটা ৰঙা ৰঙৰ আপেলৰ ওপৰত পোহৰ পৰিলে নানা ক্ৰমিক পৰ্দা তৈয়াৰ হয়। আপেলৰ বেছি উত্তল স্থানত পোহৰৰ প্ৰখৰতা বেছি, সেই অংশত ৰঙা ৰং সকলোতকৈ বেছি আলোকিত দেখা যাব আৰু তলৰ ফালে ৰঙা ৰং ক্ৰমে ডাঠ দেখা যাব। অৰ্থাৎ ৰঙা ৰং ক্ৰমশ উজ্জ্বলৰ পৰা ডাঠ ৰঙা আৰু শেষত পাতল হৈ পোহৰৰ লগত মিলি যায়। পোহৰ আৰু ছাঁ প্ৰয়োগৰ অবিহনে কোনো বস্তু অংকন কৰিলে তাৰ সুন্দৰতা প্ৰকাশ নাপায়।

ফৰাচী শিল্পাচাৰ্য এগৰাকীয়ে আন এগৰাকী শিল্পীক প্ৰশ্ন কৰিছিল — যে ছবিৰ মাজত সকলোতকৈ প্ৰধান বিষয় কি? তেতিয়া সেই শিল্পী গৰাকীয়ে উত্তৰ দিছিল যে মানুহ, জীৱ-জন্তু, গছ-গছনি, জল, স্থল, আকাশ, আদি কোনো এটাই ছবিত প্ৰধান নহয়। সকলোতকৈ প্ৰধান হ'ল

পোহৰ। পোহৰ-ছাঁৰ সঠিক ব্যৱহাৰ কৰি বস্তু বা বস্তুসমূহৰ গাঢ়তা, আকৃতি, ভঙ্গীমা আদি ফুটাই তোলা হয়। ছবিৰ বস্তুটিৰ গোলাকাৰ, চেপেটা, ওজন, পৰিমাণ, খাঁজ, ওখ, চাপৰ আদি পোহৰ ছাঁৰ দ্বাৰা ফুটাই তোলা সম্ভৱ।

চিত্ৰাঙ্কণৰ শিক্ষাৰ্থীয়ে চিত্ৰশিল্পত পোহৰ আৰু ছাঁ প্ৰয়োগৰ ক্ষেত্ৰত তলৰ বিষয়কেইটা মনত ৰখা উচিত।

১) পোহৰ (Light) ঃ যেতিয়া কোনো বস্তুত পোহৰ পৰে তেতিয়া বস্তুটো আলোকিত হয় সেই পোহৰ পৰা অংশটোক কোৱা হয় আলোকিত অংশ (Lighted)।

২) প্ৰখৰ পোহৰ (High-light) ঃ যেতিয়া কোনো বস্তুত প্ৰত্যক্ষভাৱে সৰ্বোচ্চ পোহৰ পৰে তেতিয়া ইয়াক কোৱা হয় প্ৰখৰ পোহৰ অংশ বা High-light। পোহৰৰ উৎপত্তি স্থানৰ পৰা প্ৰত্যক্ষভাৱে প্ৰখৰ পোহৰ আহে। এই প্ৰখৰ পোহৰৰ ফলত বস্তুটোৰ উজ্জ্বলতা আৰু অস্তিত্ব বৃদ্ধি হয়।

৩) ছাঁ (Shade) ঃ যেতিয়া কোনো বস্তুত প্ৰত্যক্ষভাৱে পোহৰ নপৰে বা পোহৰ পৰা অংশৰ বিপৰীত অংশটোক ছাঁ (Shade) বুলি কোৱা হয় বা কম পোহৰ পৰা অংশক ছাঁ বুলি কোৱা হয়।

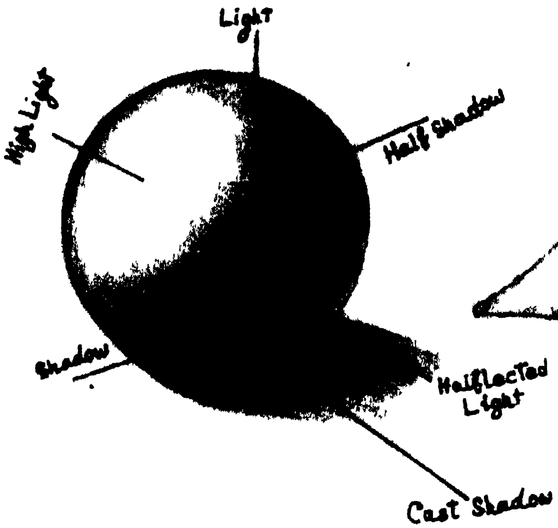
৪) ছাঁ পৰা অংশ (Shadow) ঃ যেতিয়া কোনো বস্তুত বিপৰীত দিশৰ পৰা পোহৰ পৰে তেতিয়া উক্ত বস্তুটোৰ ছাঁ মাটিত বা কাষৰ অংশত পৰে। বস্তুটোৰ চুকত বা কাষত ছাঁ বেছি হয়। আৰু ক্ৰমান্বয়ে পোহৰৰ ফাললৈ ছাঁ পাতল হৈ আহে। বস্তুটোৰ যি অংশত পোহৰ পৰে, সেই বস্তুটোৰ আৰু পোহৰৰ আকাৰ অনুযায়ী ছাঁ পৰিমাণ ডাঙৰ বা সৰু হয়। বস্তুটোৰ আকাৰ ছাঁয়ে নিৰ্দ্ধাৰণ কৰে।

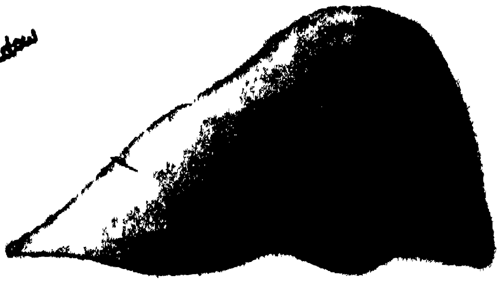
৫) ছাঁ বিতৰণ (Cast Shadow) ঃ বস্তুটোৰ ছাঁ যেতিয়া আন অংশত পৰে তেতিয়া সেই ছাঁক ছাঁ বিতৰণ (Cast Shadow) বোলে।

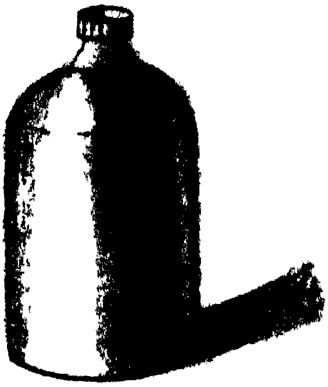
৬) অৰ্দ্ধ ছাঁ (Half Shadow) উক্ত বস্তুটোৰ ছাঁ মাটি বা কাষৰ অংশত যেতিয়া বিতৰণ হৈ যায় আৰু ক্ৰমান্বয়ে পোহৰৰ অংশৰ লগত মিলি যায় তেতিয়া সেই অংশক অৰ্দ্ধ ছাঁ (Half Shadow) বোলে।

৭) প্ৰতিফলিত পোহৰ (Reflected Light) ঃ যেতিয়া উজ্জ্বল পোহৰ কোনো এটা বস্তুত পৰে আৰু প্ৰতিফলিত হৈ পুনৰ আন এটাত পৰে বা যেতিয়া ওচৰৰ পোহৰ এটা উজ্জ্বল বস্তুত পৰে তেতিয়া ইয়াক কোৱা হয় 'প্ৰতিফলিত পোহৰ' (Reflected Light)।

৮) প্ৰতিফলিত ছাঁ (Reflected Shade) ঃ যেতিয়া পোহৰ বা আন্ধাৰ কোনো বস্তুৰ ওচৰৰ আন বস্তুৰ ওপৰত প্ৰতিফলন হয় বা সেই বস্তুৰ পোহৰ বা ছাঁ পৰে তেতিয়া ইয়াক কোৱা হয় প্ৰতিফলিত ছাঁ (Reflected Shade)।


Light
High Light
Half Shadow
Shadow
Halflected Light
Cast Shadow

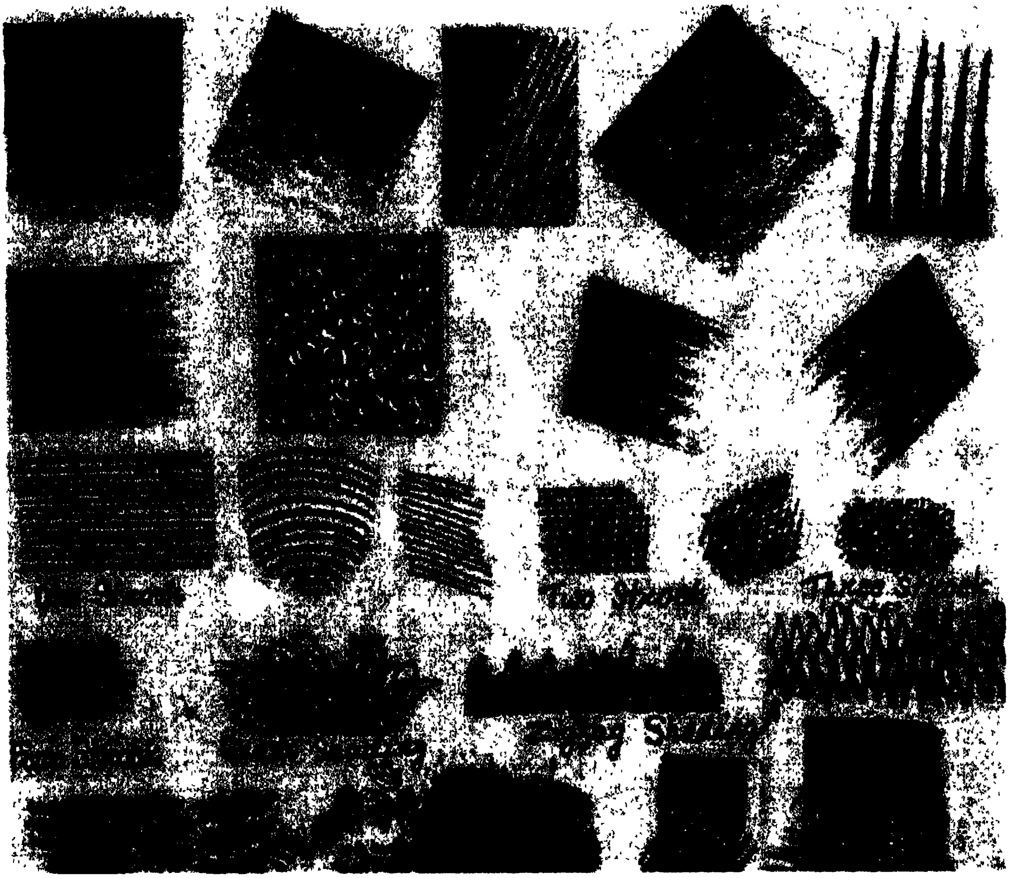




বিভিন্ন ধৰণৰ ছাঁ (STYLE OF SHADING)

বিভিন্ন ধৰণৰ ছাঁ তৈয়াৰ কৰিবৰ বাবে আমি বিভিন্ন গ্ৰেডৰ পেঞ্চিলবোৰ (HB. 2B. 3B. 4B. 5B. 6B) তলৰ চিত্ৰত দেখুৱাৰ দৰে জোঙা কৰিব লাগে। ক্ষীণ ছাঁৰ বাবে জোঙা পেঞ্চিল আৰু শকত ছাঁৰ বাবে ভোটা পেঞ্চিল ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে।

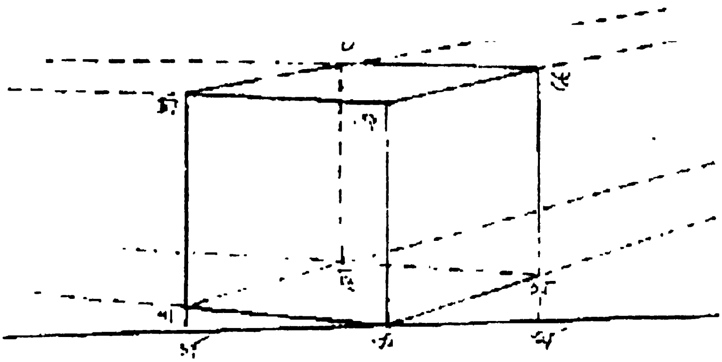
ছাঁ বিভিন্ন ধৰণেৰে তৈয়াৰ কৰিব পাৰি। তলত চিত্ৰৰ সহায়ত দেখুওৱা হৈছে। পেঞ্চিলে ষ্ট'ক দি, পেঞ্চিল বোলাই, কটা-কটি ৰেখা, পকোৱা ৰেখা, জিগ জাগ ৰেখা, বিন্দু ডাঠ পাতল আদি ব্যৱহাৰ কৰি ছাঁ তৈয়াৰ কৰা হয়। বৰ্ণ বা ৰঙৰ ক্ষেত্ৰত ইয়াৰ ব্যৱহাৰ বেলেগ হ'ব পাৰে যি ৰঙেৰে ছবিখন অঁকা হয় সেই ছবিৰ ছাঁৰ বাবে সেই ৰঙৰ লগত সামান্য ক'লা বা ডাঠ নীলা বা মুগা আদি ৰং মিশ্ৰণ কৰি ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে।



(CUBE)

শিক্ষাৰ্থীসকলে ঘনক বা Cubeক ভালদৰে নানা অৱস্থাত অধ্যয়ন কৰিলে অন্যান্য ফলক কাঁচ বা Cubeবোৰৰ অংকন সহজ হয়। ঘনক বা Cube অংকনৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ জ্ঞান থকা আৱশ্যক। শিক্ষাৰ্থীয়ে নিজৰ প্ৰায় পাঁচ/ছয় ফুট আঁতৰত এহাতমান ওখ টুলৰ ওপৰত এটা ঘনক বা সমান চাৰিকোণীয়া বাকচ ৰাখি লক্ষ্য কৰিব লাগে আৰু আন এজন ব্যক্তিৰ দ্বাৰা ঘনকটো লাহে লাহে বাওঁহাতে বা সোঁহাতে পূৰ্বৰ স্থান নোপোৱালৈকে ঘূৰাই থাকিব লাগে। এই সময়ত অৰ্থাৎ ঘনকটোৰ আকৃতিৰ পৰিবৰ্তন কৰি থকাৰ সময়ত শিক্ষাৰ্থীয়ে ভালদৰে অধ্যয়ন কৰিব লাগে। স্থাপিত ঘনকটোৰ কোণবোৰক চিত্ৰ প্ৰদত্ত একেটা অক্ষতে চিহ্নিত কৰিলে অংকন কৰাৰ ক্ষেত্ৰত সুবিধা হয়। চিত্ৰত দেখুৱাৰ দৰে বাকচ বা ঘনকটোৰ কোণবোৰক আমি ক, খ, গ, ঘ, ঙ, চ, ছ আৰু জ হিচাপে নামাকৰণ কৰিলো। ঘনকটোৰ তলত যি সমতল ৰেখা (Horizontal Line) আমি দেখা পাইছো বা অনুমান কৰা হৈছে তাৰ মূৰৰ কোণ দুটাক গ´ আৰু খ´ নামেৰে নামাকৰণ কৰিলো। এতিয়া দেখা গ'ল ঘনকৰ ক খ আৰু ক গ বাহুদ্বয়ৰ দুয়ো দিশত দুটি অসম কোণ উৎপন্ন হৈছে (বিশেষ অৱস্থাত সমান নহ'বও পাৰে)। বাওঁহাতে পেঞ্চিল ধৰি চিত্ৰপটত ইয়াৰ প্ৰতীক ৰূপে এটি দীঘল ৰেখা টানিব লাগে। এই ৰেখাক কোৱা হয় ভূমি ৰেখা। ইয়াৰ মাজৰ কোণক 'ক' বিন্দু হিচাপে চিহ্নিত কৰিব লাগে। এই বিন্দুতেই ঘনকটো অংকিত হ'ব। নিজৰ ইচ্ছামতে ক গ´ বাহু কাটি নি তাৰ লগত অনুপাত ক'ৰে কখ´ বাহু ছেদ কৰিব লাগে। এতিয়া ক, খ´ আৰু গ´ বিন্দুৰ পৰা লম্ব টানিব লাগে। গ ক ভূমিৰেখাৰ লগত কোণ উৎপন্ন কৰাত ওপৰ উঠি গৈছে; যিমান ওপৰত ঘনকৰ গ বিন্দু আছে ঠিক সিমান দূৰত্বত গ´ ৰ পৰা উত্তোলিত লম্বৰ পৰা (গ) বিন্দু কাটি নিব লাগে। আৰু গ ক যোগ কৰিব লাগে। এইদৰে খ ৰ দূৰত্ব বা উচ্চতা মাপ কৰি দেখা গ'ল ক গ বাহুৰ পৰা উচ্চতা সামান্য ডাঙৰ, কাৰণ বাহুবোৰ সকলো সমান হ'লে গ ক কোণ উৎপন্ন কৰি থকাত কোনোটো ছুটি (Foreshort) হৈছে। ক বিন্দুৰ ওপৰত অঙ্কিত লম্বৰ পৰা জ বিন্দু কটাৰ পাছত ঘনকৰ দৈঘ্য, প্ৰস্থ আৰু উচ্চতা জনা গ'ল। মনত ৰাখিব লাগিব ঘনকৰ বাহু, উচ্চতাৰ প্ৰভৃতিৰ মাপ যে অনুপাত

ঘনক (CUBE)



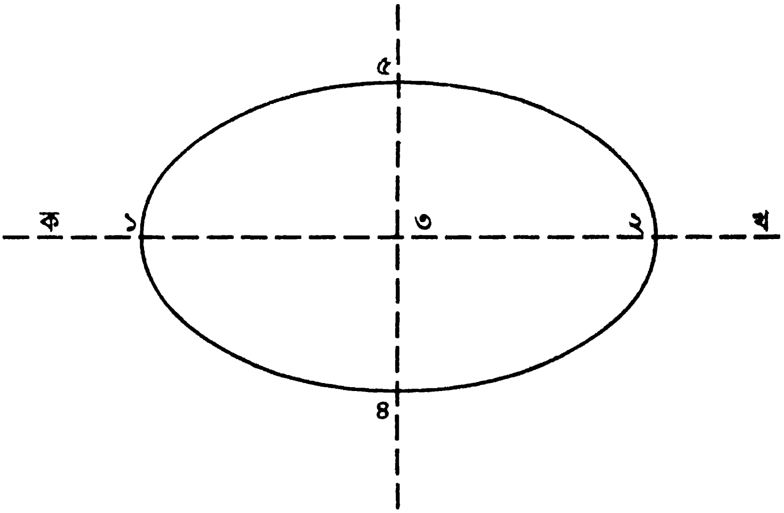
ডাঙৰ বা সৰু হয়, চিত্ৰপটত সেই ভাৱেই অঙ্কন কৰিব লাগিব, সমান সমান জোখত চিত্ৰিত হ'ব নালাগে। ঘনকৰ বেছিভাগেই চুটি বাহু। যিমান ডাঙৰ কোণ ঘনকটোত দেখা যাব ঠিক সিমান জোখতে কোণ আঁকিব লাগিব। এতিয়া উচ্চতা জ্ঞাপক জ বিন্দুৰ মাজেদি ক খ ৰেখাৰ লগত মুখামুখি ৰেখা বা কেন্দ্ৰ (Converging) ৰেখা টানিব লাগে, এইৰেখাই র্খ ৰ ওপৰৰ পৰা উত্তোলিত লম্বৰ ঙ বিন্দুত ছেদ কৰিব। সেই জ বিন্দুৰ মাজেদি ক গ ৰেখাৰ লগত কেন্দ্ৰ ৰেখা (Converging) বা অদৃশ্য সমান্তৰাল ৰেখা (vanishing parallel line) টানিব লাগে, এই ৰেখাই র্গৰ পৰা উত্তোলিত লম্বক ঘ বিন্দুত ছেদ কৰিব। এইদৰে সকলো জোখ মাপ ঠিক দেখাৰ পাছত ঙ বিন্দুৰ মাজেদি জ ঘ ৰেখাৰ লগত (কেন্দ্ৰ) Converging বা (অদৃশ্য) vanishing ৰেখা টানিব লাগে। উভয় দিশৰ পৰা অঙ্কিত কেন্দ্ৰ ৰেখা দুটি ঙ বিন্দুত ছেদ কৰিব। এতিয়া ঘনক বা Cube টোৰ বাহিৰৰ আকৃতি অঁকা শেষ হ'ল কিন্তু ভিতৰৰ কাম বাকী আছে ঘনক বা বাকচটো ছখন পাতল কাঠেৰে তৈয়াৰী হৈছে। তিনিখন কাঠ আমি দেখা পাইছো। বাহিৰৰ তিনিখন কাঠৰ বিপৰীতে ভিতৰত তিনিখন কাঠ আছে।

তাৰ পাছত দেখা যাওক ঘনক বা বাকচৰ মাজেদি দুই দিশত গতিপ্ৰাপ্ত দুই ধৰণৰ অদৃশ্য ৰেখা (vanishing Line) দূৰলৈ সৰু হৈ গৈছে অৰ্থাৎ বৰ্ধিত ক, খ, গছ, ঘচ, জঙ ৰেখাবোৰ দূৰলৈ ক্ৰমে একে বিন্দুতে মিলি যাব। দৃষ্টিৰ তলৰ লম্ব কেতিয়াও অদৃশ্য নহয়, সদায় সমান্তৰালত থাকিব। যদি দহখন তলৰ গৃহ অঁকা হয় তেন্তে লম্ববোৰ সমতল (Horizon) অতিক্ৰম কৰি দৃষ্টি ও উৎক্ষিপ্ত হ'ব, এই কাৰণে লম্বৰ ওপৰৰ দিশত অদৃশ্য হ'ব আৰু সকলো সমান্তৰাল ৰেখাৰ গতি হ'ব নিম্ন দিশত অৰ্থাৎ অদৃশ্য বিন্দু হ'ব তলৰ দিশত। সাধাৰণভাৱে ঘনক বা Cube অঙ্কণ প্ৰণালী বৰ্ণনা কৰা হ'ল।

উপবৃত্ত (ELLIPSE)

এটুকুৰা গোলাকৃতি বোৰ্ড বা পাত্ৰক চকুৰ সমান্তৰালভাৱে দাঙি ধৰিলে তাৰ ব্যাস সৰু হৈ যায়, তেতিয়া তাক কণী বা ডিম্বাকৃতিৰ দৰে দেখা যায়। গোলাকৃতি বোৰ্ডক সন্মুখত লম্বভাৱে ধৰিলে নিখুঁত গোল যেন লাগে। আকৌ লম্বভাৱে যদি এটি কোণত ধৰা হয় তেতিয়া তাক থিয় ডিম্বাকৃতি বা থিয় উপবৃত্ত (ellipse) দৰে দেখা যায়। জ্যামিতিৰ ভাষাত ইয়াক অধিবৃত্ত (Parabolat) বুলি কোৱা হয়। কেৱল এটি অৱস্থাতহে বৃত্ত গোল বা নিটোল আকৃতিৰ হয়। আন সকলো অৱস্থাত ই উপবৃত্তত পৰিণত হয়। অঙ্কন আৰম্ভ কৰাৰ আগতে গোলাকাৰ বোৰ্ড বা পাত্ৰক বা মডেলক বিভিন্ন ভংগীত ঘূৰাই পৰ্যবেক্ষণ কৰিব লাগে।

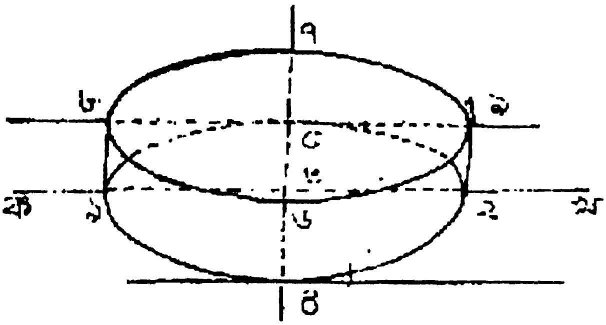
চি ত্ৰ ত লক্ষ্য কৰক, প্ৰথমে ক খ ভূমিৰেখা টানি ১,২ অংশ ছেদ কৰা হ'ল। এই ১, ২ ক দুভাগত ভাগ কৰা হ'ল। ক খক ৩ বিন্দুতে ছেদ কৰিছে যি লম্বৰেখাই, তাৰ ওপৰত চিহ্নিত হ'ব ক্ষুদ্ৰ ব্যাসটি। সন্মুখত ৰখা বৃত্তটিৰ তলৰ মাপ লোৱা হ'ল অৰ্থাৎ ৪ ৰ পৰা ৫ ৰ দূৰত্ব মাপ কৰি তাক ১, ২ ব্যাসৰ লগত অনুপাত ঠিকভাৱে ছেদ কৰা হ'ল। মনৰ ইচ্ছাত সৰু ব্যাসটি ১, ৩ ৰ সমান কৰা হ'ল।



এতিয়া ১, ৩ অংশটিক এনেদৰে ভাগ কৰা হ'ল যে ৩, ৪ অংশ হ'ব ৩, ৫ অংশতকৈ সামান্য ডাঙৰ কাৰণ ৩, ৫ সৰু বা চুটি (Shortening) ৰ বাবে ৩, ৪ ৰ পৰা সৰু হ'ব। কিন্তু মুঠ ব্যাসৰ আনুপাতিক ব্যৱধান অৰ্থাৎ ৩, ১ ৰ পৰা সৰু নহয়। এতিয়া ১, ৪, ২, ৫ ক বেৰি উপবৃত্তি (Ellipse) অংকন কৰি সন্মুখত স্থাপতি গোলাকাৰ বোৰ্ডৰ চিত্ৰ পোৱা গ'ল।

বৃত্তাকাৰ পাত্ৰ (CIRCULAR PLATE)

বৃত্তাকাৰ পাত্ৰ বা Circular plate অংকনৰ ক্ষেত্ৰটো ক খ ভূমিৰেখা প্ৰথমে টনা হ'ল। তাৰপৰা কোনো ১, ২ অংশ ছেদ কৰি তাক ৩ বিন্দুতে সমানে দুভাগ কৰা হ'ল। ১, ২ ৰেখা হৈছে বৃত্তৰ প্ৰধান ব্যাস। এতিয়া সৰু ব্যাসটি ভূমিৰেখাৰ ওপৰত শুই আছে তাৰ ঠিক পিছৰ অংশ দেখা নাযায়। পাত্ৰ বা প্লেটৰ গুৰুত্ব ই ঢাকি ৰাখিছে। এতিয়া প্লেটৰ তলত যদি মাপকাঠি ধৰা হয় তেন্তে এই মাপকাঠি ১, ২ ৰেখাৰ পৰা কিছু সন্মুখত থকা যেন লাগিব, এই দূৰত্ব বা কোণ স্থিৰ কৰি ৪ বিন্দু কটা হ'ল আৰু ই হৈছে ৩, ৪ ভূমি সংলগ্ন বৃত্তৰ ব্যাসাৰ্দ্ধ। এতিয়া ৩, ৪ অংশৰ লগত এডাল সৰু ৰেখা ৩, ৫ ছেদ কৰা হ'ল। তেন্তে প্লেটৰ ভূমি সংলগ্ন বৃত্তৰ ডাঙৰ ব্যাস, ১, ২ আৰু সৰু ব্যাস ৪, ৫ ক বেৰি বৃত্ত অৰ্থাৎ উপবৃত্ত অংকন কৰা হ'ল।

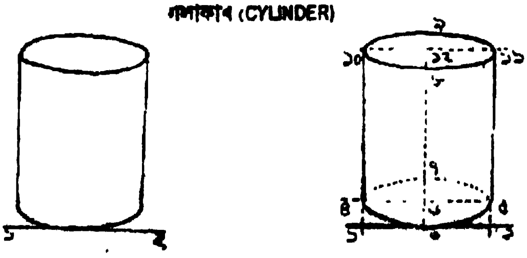


১, ২ বিন্দুৰ পৰা দুটি লম্ব উত্তোলন কৰা হ'ল। প্লেটৰ উচ্চতা ৪, ৬ মাপ কৰি তাক প্লেটৰ ওপৰৰ সমতলৰ লগত অনুপাত কৰি দেখা গ'ল তাৰ তলৰ অধিক অংশ। এইদৰে ৬ বিন্দু পোৱা গ'ল। এতিয়া ৬ ৰ পৰা ৪, ৬ ৰ দ্বিগুণ অংশ ৬, ৭ ছেদ কৰা হ'ল। এই ৬, ৭ ক এনেদৰে ছেদ কৰা হ'ল যে ৫, ৬ ব্যাসাৰ্দ্ধ ৫, ৭ ব্যাসাৰ্দ্ধতকৈ অলপ ডাঙৰ থাকে। ৫ বিন্দুৰেদি ক খ ৰেখাৰ সমান্তৰালত ৰেখা টনা হ'ল। এই ৰেখা ১, ২ বিন্দুৰ পৰা উত্তোলিত লম্বদ্বয়ক ৮, ৯ বিন্দুত ছেদ কৰিব, এতিয়া ওপৰৰ যি বৃত্তটি দেখা পোৱা গৈছে তাৰ ডাঙৰ ব্যাস ৮, ৯ আৰু সৰু ব্যাস ৬, ৭ ক বেৰি উপবৃত্ত (Ellipse) আঁকি প্লেটৰ প্ৰত্যক্ষ চিত্ৰ পোৱা গ'ল। ১, ৮ আৰু ২, ৯ লম্বদ্বয় দূৰত্ব থকাত বা কোণ উৎপন্ন কৰি থকা সন্মুখৰ লম্ব বা প্লেটৰ উচ্চতা ৪, ৬ ৰ পৰা সৰু হ'ব আৰু ভূমি সংলগ্ন ডিম্বাকৃতিৰ ব্যাস ৪, ৫ ৰ তল উৎপন্নকাৰী উপবৃত্ত ৬, ৭, ৮, ৯ ৰ ব্যাস ৬, ৭ সৰু হ'ব যিহেতু কোণটো ওপৰত আছে। ভিতৰৰ অদৃশ্য অংশ (চিত্ৰৰ সীমাৰেখাবোৰ) বিন্দু বা ফুট (Point/Dot) দি দেখুওৱা নিয়ম।

নলাকাৰ (CYLINDER)

থিয় নলাকাৰ ঃ পূৰ্বৰ পদ্ধতিসমূহৰ দৰে ইয়াৰ অংকন পদ্ধতি একেই। যিকোনো ভূমিৰেখা টানি তাত ১, ২ বিন্দুৰ অন্তৰ্গত কৰি যিকোনো দূৰত্ব ছেদ কৰি ১, ২ বিন্দুৰ ওপৰত দুটি লম্ব উত্তোলন কৰা হ'ল। ১, ২ ক সমানে দ্বিখণ্ডিত কৰি আৰু ১, ৩ বিন্দুত লম্ব উত্তোলন কৰা হ'ল। নলাকাৰ বা Cylinder ৰ তলৰ মাপকাঠি বা ভূমিৰেখা পৰি থকা দেখা গ'ল ১, ২ বিন্দু দুটিৰ ঠিক ওপৰত ৪, ৫ বিন্দুৰ ওচৰত ৩ বিন্দুৰ লগত কোণ উৎপন্ন কৰি ওপৰত আছে। এই ওপৰত থকা ৪, ৫ বিন্দুৰ ব্যৱধান বা দূৰত্ব ঠিক কৰি ১, ২ ভূমিৰেখাৰ সমান্তৰাল ৰেখা টনা হ'ল। ইয়াত ৪, ৫ বিন্দুৰ অৱস্থান নিৰ্দিষ্ট হ'ল। ৪, ৫ যোগ কৰি পোৱা গ'ল ৬ বিন্দু আৰু ৬, ৩ ভূমি তলৰ ব্যাসাৰ্দ্ধ ৬, ৭ অংশ ৬, ৩ অংশৰ পৰা কিছু সৰু কৰি কাটি নি পোৱা গ'ল ৩, ৭ সৰু ব্যাস। এনেকৈ ৪, ৫, ৩, ৭ ক বেষ্টন কৰি বা বেৰি উপবৃত্ত অংকন কৰা হ'ল। এই নলাকাৰ প্ৰস্থ ৪, ৫ ৰ লগত তাৰ উচ্চতাৰ মাপ লোৱা হ'ল। ইয়াৰ প্ৰস্থ ৪, ৫ ৰ পৰা ১ আৰু $^{1}/_{2}$ অংশ ডাঙৰ, সেইদৰে মধ্যস্থলৰ পৰা উচ্চতা ৮ ছেদ কৰা হ'ল। এতিয়া ৮ ৰ পৰা ওপৰৰ বৃত্তৰ সৰু ব্যাসটি মাপ কৰা হ'ল। এই অংশ ৪, ৫ ৰ লগত অনুপাত কৰি যি দূৰত্ব পোৱা গ'ল তাকে মধ্যস্থলৰ ওপৰত চিহ্নিত কৰা হ'ল আৰু ইয়াতেই পোৱা গ'ল ৯ বিন্দু। ৮,৯ ক এনেদৰে ছেদ কৰা হ'ল যে ১২, ৮ অংশ ৯, ১২ ৰ পৰা অলপ ডাঙৰ থাকে (এক বিন্দু প্ৰমাণ হ'লেও ডাঙৰ ৰখা হয় কাৰণ ইয়াৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত হ্ৰস্বকৰণৰ (Foreshortening) বাবে)। ১২ বিন্দুৰ মাজেদি ৪, ৫ ৰেখাৰ সমান্তৰালত ৰেখা টানিলে ইয়াৰ ৪, ৫ ৰেখাৰ ওপৰত অংকিত লম্ব দুটিক ১০, ১১ বিন্দুত ছেদ কৰিছে। এনেকৈ ১০, ১১ আৰু ৮, ৯ ক বেষ্টন কৰি বা বেৰি উপবৃত্ত অংকন কৰা হ'ল।

নলাকাৰ (CYLINDER)



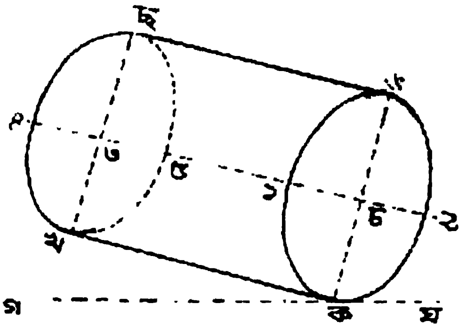
অপ্ৰয়োজনীয় ৰেখাবোৰ মোহাৰি দিলে সন্মুখত ৰেখা নলাকাৰ বা (Cylinder) ৰ অনুৰূপ চিত্ৰ পোৱা যাব। এতিয়া ভূমিসংলগ্ন বৃত্ত বা উপবৃত্তৰ ওপৰৰ তল বা ডিম্বাকৃতিৰ পৰা বহু ডাঙৰ হ'ব। কাৰণ পূৰ্ব বৰ্ণিত প্লেটৰ উচ্চতা নলাকাৰ বা Cylinder ৰ পৰা বহু কম। ওপৰৰ আৰু তলৰ তাৰতম্য লক্ষ্য কৰিলে স্পষ্টকৈ বুজি পোৱা হ'ব। ভিতৰৰ অদৃশ্য অংশৰ ৰেখাবোৰ সদায় বিন্দু বা ফুট (Point/Dot) দি আঁকিব লাগে।

পৰি থকা নলাকাৰ (CYLINDER)

পৰি থকা নলাকাৰ বা Cylinder প্ৰতি লক্ষ্য কৰিলে দেখা যাব যে তাৰ উচ্চতা বা বাহুদুটিৰ প্ৰান্ত এটি স্বতন্ত্ৰ প্ৰকৃতিৰ। সন্মুখৰ বৃত্তৰ তলত যদি ভূমি ৰেখা টনা যায় তেন্তে বাহুক

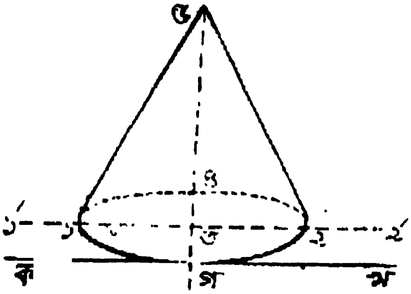
ভূমিক সংলগ্ন দেখা নাযায়। আনহাতে ওপৰৰ পৰিধিক স্পৰ্শ কৰি থকা দেখা যায়। এই বিন্দু আৰু ওপৰৰ বাহুৰ পৰিধি সংলগ্ন বিন্দু, মাপ কাঠিক বেকঁভাবে ধৰি যুক্ত কৰি দেখা গ'ল ৰেখাটি ভূমিৰেখাৰ লগত এটি কোণ উৎপন্ন কৰিছে। এই কোণ ক বিন্দুত হেলনীয়াকৈ ধৰা হ'ল। গ ঘ ভূমি ৰেখা টানি যি কোণ ক বিন্দু নিয়া হ'ল। ক বিন্দুৰ পৰা বাহু সংযোজক হেলনীয়া কোণটি উৎপন্ন হ'ল। (ঙ ক খ)। এতিয়া নলাকাৰ ভূমি সংলগ্ন কোণ (খ ক গ) বা দীৰ্ঘ বাহু আৰু তাৰ অন্তৰ্গত কোণটিৰ দূৰত্ব ঠিক কৰি পোৱা গ'ল খ বিন্দু। এই চিলিণ্ডাৰৰ উচ্চতাক ক খ বাহুৰ লগত অনুপাত ক্ৰমে কাটি নি ঙ বিন্দু পোৱা গ'ল। ক ঙ ৰেখাক সমানে দ্বিখণ্ডিত কৰি পোৱা গ'ল চ বিন্দু, চ বিন্দুৰ মাজেদি খ ক বাহুৰ লগত অদৃশ্য কৰি ৰেখা টানি ঙ বিন্দুৰ মাজেদি ক খ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টনা হ'ল। ক, চ, ঙ বিন্দুৰ মধ্যৱৰ্তী ৰেখাবোৰৰ সমতলত (Horizon) একেলগে মিলি যাব। একধৰ্মী বা একেদিশত গতিপ্ৰাপ্ত ৰেখাসমূহ সদায় একে বিন্দুতে মিলিব। এতিয়া খ বিন্দুৰ মাজেদি ঙ ক ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য সমান্তৰাল কৰি ৰেখা টানি পোৱা গ'ল ছ বিন্দু আৰু ক ঙ ছ খ এটি আয়ত, ইয়াৰ সম্মুখৰ বাহু ক ঙ সন্মুখৰ বৃত্তৰ ব্যাস। এতিয়া সৰু ব্যাসটি মাপ কৰি ডাঙৰ ব্যাস ঙ ক ৰ লগত অনুপাত ক্ৰমে পৰিপ্ৰেক্ষিত ৰীতিত কাটি নি পোৱা গ'ল — ১, ২; (কোৱা বাহুল্য যে চ², চ'ৰ পৰা কিছু সৰু হ'ব)। এতিয়া ১, ঙ, ২ ক বেৰি উপবৃত্ত অংকন কৰা হ'ল। সম্মুখৰ ডিম্বাকৃতিৰ দৰে পিছলৈ এটি ডিম্বাকৃতি অঁকা হ'ল। বৰ্দ্ধিত ১, ২ ৰেখা খ ছ ক ৩ বিন্দুত ছেদ কৰিছে। আৰু ৩ বিন্দুক কেন্দ্ৰ কৰি সম্মুখৰ ডিম্বাকৃতি ক্ষেত্ৰবোৰৰ ব্যাসাৰ্দ্ধবোৰৰ সংস্থান অনুসৰি ৩ ৪ আৰু ৩ ৫ ৰ মাজত তাৰতম্য কৰি ব্যাসটি স্থিৰ কৰা হ'ল। এই সৰু ডাঙৰ তাৰতম্যৰ বিষয়টি সহজে দৃষ্টিত ধৰা নপৰে। অদৃশ্য ৰেখাবোৰ কেন্দ্ৰাভিমুখী হ'ব তাক নিশ্চিত কৰা নহয়। সকলো ৰেখা এটি সু সংবদ্ধভাৱে টনা হয়। কিছুদিন অভ্যাস কৰিলে সকলো সহজ আৰু স্বাভাৱিক হৈ পৰিব। প্ৰাথমিক স্তৰত শিক্ষাৰ্থীয়ে অদৃশ্য ৰেখা ব্যৱহাৰ কৰাত বিপদত পৰে। ইয়াক কাটি উঠাই দিয়াৰ যি কলা কৌশল তাক প্ৰত্যক্ষভাৱে বুজাব লাগে কোণ ঠিক কৰাৰে যে নিৰ্ভুল উপায় আছে এইবোৰ প্ৰত্যক্ষভাৱে শিক্ষা দিব লাগে, লিখি বা পঢ়ি বুজোৱা খুব কঠিন ইয়াৰ বাবে বহু চিত্ৰৰ প্ৰয়োজন হয়। অংকনৰ শেষত যদি চিত্ৰ মডেলৰ লগত এক আকৃতি নহয়, তেন্তে বুজিব লাগিব যে ব্যাকৰণ ঠিকভাৱে প্ৰযুক্তি হোৱা নাই। কোনো আকৃতিক চিত্ৰত তুলি ধৰাই হ'ল প্ৰধান কাম। মডেলৰ আকৃতি পৰিৱৰ্তনৰ লগত অংকনৰ কৌশলবো পৰিৱৰ্তন হয়।

পৰি থকা নলাকাৰ (CYLINDER)



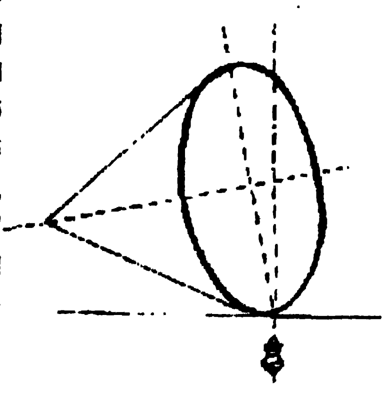
শঙ্কু (CONE)

থিয় হৈ থকা শঙ্কু অংকন কৰিবৰ বাবে ক খ ভূমিৰেখা টানি তাৰ মাজেদি গ বিন্দু টানি এই বিন্দুৰ পৰা লম্ব উত্তোলন কৰা হ'ল। গ বিন্দুত মাপকাঠি ধৰি দেখা গ'ল বৃত্তৰ উভয় দিশত দুটা সমান কোণ উৎপন্ন হৈছে। কোণৰ দূৰত্ব ঠিক কৰি ক খ ৰেখাৰ সমান্তৰালত ১', ২' ৰেখা টনা হ'ল। এই ৰেখাই লম্বক ত বিন্দুত ছেদ কৰিছে। ত ক কেন্দ্ৰ ৰাখি কোণ ত১, ত২ সমান অংশ কাটি ত গ ব্যাসাৰ্দ্ধ পোৱা গ'ল আৰু ওপৰৰ দিশত ব্যাসাৰ্দ্ধ ত ৪ ৰাখি কাটি নিয়া হ'ল। শঙ্কু অংকন প্ৰণালী খুবেই সহজ। এতিয়া গ ২, ৪, ১ ক বেষ্টন কৰি বা বেৰি ডিম্বাকৃতি ক্ষেত্ৰ অংকন কৰা হ'ল। আকৌ শঙ্কুৰ প্ৰস্থ মাপ কৰি উচ্চতাৰ লগত অনুপাত ক্ৰমে কাটি নি পোৱা গ'ল ৫ বিন্দু। এতিয়া ৫, ১ আৰু ৫, ২ যোগ কৰা হ'ল। অপ্ৰয়োজনীয় ৰেখাবোৰ মোহাৰি ভিতৰৰ ডিম্বাকৃতিৰ পৰিধিক বিন্দু ৰেখা (Doted line) দি চিত্ৰ সম্পূৰ্ণ কৰা হ'ল।



পৰিথকা শঙ্কু (CONE)

ক খ ভূমিৰেখা টানি তাৰ মাজেৰে যিকোনো গ বিন্দু নিয়া হ'ল। গ বিন্দুত উলম্বৰ সহায়ত দেখা গ'ল বৃত্তটি অলপ বেকাঁ হৈ আছে হেলনীয়া কোণটি প্ৰথমে ঠিক কৰিব লাগিব। গ বিন্দুৰ পৰা লম্ব তুলি আৰু তাৰ লগত হেলনীয়া বৃত্তৰ ব্যাস যিমান কোণ কৰি আছে তাক গ, ঘ ৰেখাৰ সহায়ত উৎপন্ন কৰা হ'ল। গ, ঘৰ ব্যাস বা উচ্চতা ইচ্ছামতে কাটি নিয়াৰ পাছত গ, ঘক সমানে দ্বিখণ্ডিত কৰি পোৱা গ'ল চ বিন্দু। গ, ঘ হৈছে বৃত্তৰ ডাঙৰ ব্যাস, সৰু বাসৰ লগত ডাঙৰ ব্যাসৰ যি অনুপাত হ'ব তাক চ বিন্দুৰ উভয় দিশত পৰিপ্ৰেক্ষিত মতে সৰু ডাঙৰ কৰি কাটি নি পোৱা যাব ছ, চ (ডাঙৰ) আৰু চ, ঙ (সৰু)। এতিয়া ছ, ঙ হৈছে বৃত্তৰ সৰু ব্যাস। গ, ঙ, ঘ, ছ ক বেষ্টন কৰি উপবৃত্ত অংকন কৰা হ'ল। এতিয়া সম্মুখ অংশ অংকনৰ পাছত পাছফাল অংকন কৰিবৰ বাবে শঙ্কুৰ ভূমিলগ্ন বাহুটিৰ দৈৰ্ঘ্যৰ আনুপাতিক উচ্চতা গ, ঘৰ লগত ঠিক কৰি ভূমিৰেখা ক, খ ৰ পৰা বাহুৰে যি কোণ কৰিছে বা যিমান ওপৰত আছে তাক ঠিক কৰি ঝ বিন্দু পোৱা গ'ল। ইয়াৰ বৰ্দ্ধিত ঙ, ছ ৰেখাৰ লগত যুক্ত কৰা হ'ল। প্ৰাপ্ত ঝ বিন্দুৰ লগত ঝ, ঘ আৰু ঝ, গ যুক্ত কৰা হ'ল। এনেদৰে শঙ্কুৰ অংকন কৰা হ'ল।



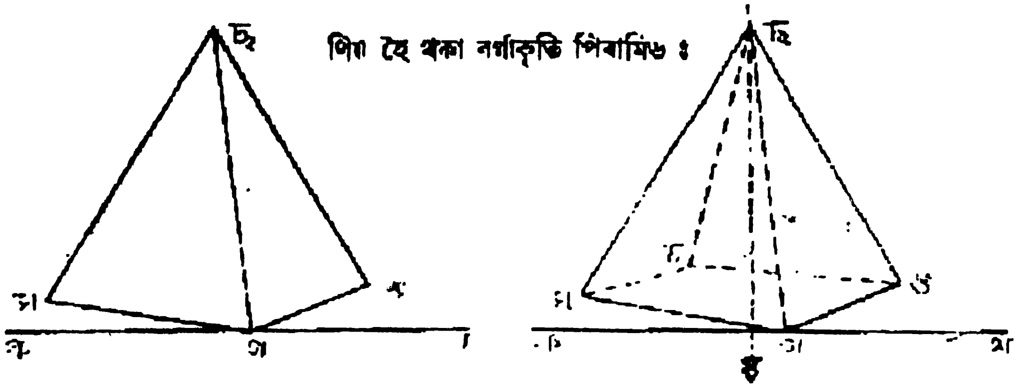
কিন্তু শঙ্কু বা Cone ক ঘূৰাই বিভিন্ন অৱস্থাত অংকন কৰা প্ৰয়োজন।

বৰ্গাকৃতি পিৰামিড (SQUARE PYRAMID)

থিয় হৈ থকা বৰ্গাকৃতি পিৰামিড ঃ

পিৰামিড বা মডেলৰ সন্মুখবৰ্তী কোণক কোৱা হয় Nearest Corner বা সংক্ষেপে N.C. (ওচৰৰ কোণ বা সন্নিহিত কোণ)।

ক খ ভূমিৰেখা টানি তাত N.C. স্থিৰ কৰা হ'ল। গ পিৰামিডৰ N.C. Cube বা ঘনকৰ

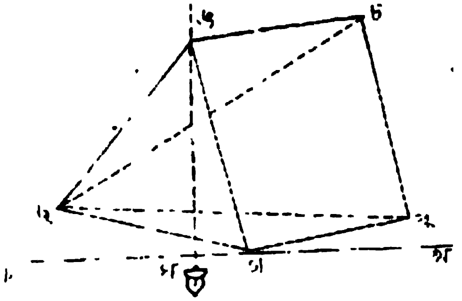


দৰে বাহুৰ অনুপাত আৰু কোণ ঠিক কৰি গ, ঘ আৰু গ, ঙ বাহুদ্বয় পোৱা গ'ল আৰু Cube ৰ দৰে ঙ বিন্দু দি গ, ঘ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্যৰেখা টানি তেনেদৰে ঘ বিন্দুৰ মাজেদি গ, ঙ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টনা হ'ল। উভয় ৰেখা চ বিন্দুত কাটি গ'ল। তাতে পিৰামিডৰ চৰ্তুস্কোণ ভিত্তি প্ৰস্তুত হ'ল। এতিয়া মডেলৰ শীৰ্ষ বিন্দুত উলম্ব কৰি বাহুৰ যিমান দূৰত বাহুক কাটিব চিত্ৰৰ ওপৰত এইভাবে দূৰত্ব ঠিক কৰি উলম্বৰ প্ৰতীকৰূপে এটি লম্ব তুলিব লাগিব। মডেলৰ ডাঙৰ বাহুৰ লগত উচ্চতা মাপ কৰি ছ উচ্চতা পোৱা গ'ল। লম্বৰ ওপৰৰ পৰা ছ কাটি নিয়া হ'ল। ছ পিৰামিডৰ শীৰ্ষ বিন্দু 'ছ' বিন্দুৰ লগত ভিত্তি তলৰ কোণবোৰ যুক্ত কৰি অৰ্থাৎ গ, ছ, ঘ, ছ, ঙ যুক্ত কৰা হ'ল। ভিতৰৰ ৰেখাবোৰ বিন্দুৰেখা (Doted line) দি দেখুওৱা হ'ল।

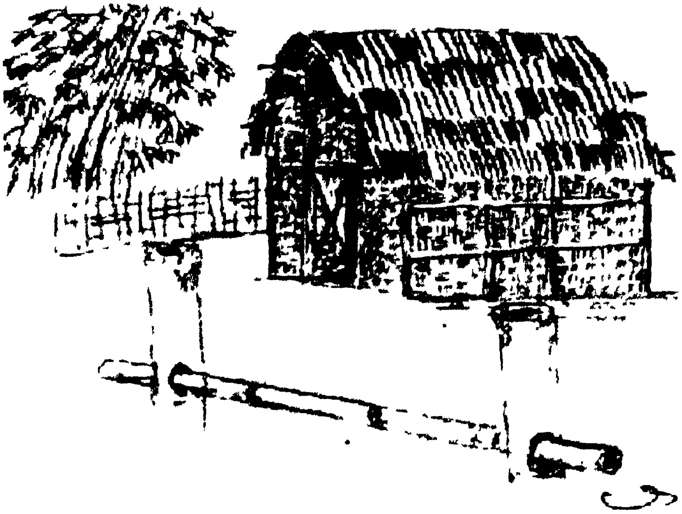
এই পৰ্যায়ত ত্ৰিভূজাকৃতি পিৰামিড (Triangular Pyramid) দেখুওৱা হৈছে। পঞ্চভূজ, ষড়ভূজ, অংকনত বহু সুবিধা হয়।

ক খ ভূমিৰেখা টানি N.C. গ বিন্দু নিয়া হ'ল। এই বিন্দুৰ পৰা ক্ষেত্ৰৰ দুয়ো দিশত বাহুৰ অনুপাত আৰু তাৰ অন্তৰ্গত কোণৰ মাপ বা দূৰত্ব ঠিক কৰি পোৱা গ'ল ছ, গ বাহু আৰু ছ, গ, ক কোণ আৰু পোৱা গ'ল ঝ, গ বাহু আৰু ঝ, গ, খ কোণ। মডেলৰ নিকটবৰ্ত্তী উচ্চতাৰ ওপৰত কৰি ক, খ, ভূমিৰ লগত কোণ উৎপাদক বাহু ছ, গক যিমান দূৰত কাটিছে সিমান দূৰত লম্ব টানি পিৰামিডৰ ডাঙৰ বাহুৰ লগত উচ্চতা মাপ কৰি এইদৰে ঙ বিন্দুৰ পৰা কাটি নিয়া হ'ল

ঙ বিন্দুৰ মাজেদি গ, ঝ বাহুৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টানি ঝ বিন্দুৰ মাজেদি ঙ, গ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টানি ঝ বিন্দুৰ মাজেদি ঙ, গ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টানিলত পূৰ্বৰ ৰেখাক চ বিন্দুত কাটিছে আৰু এনেকৈ ঙ, চ, ঝ, গ পিৰামিড ক্ষেত্ৰৰ তল পোৱা গ'ল। এতিয়া তলৰ কোণবোৰৰ লগত অৰ্থাৎ গ, ঝ, চ, ঙ বিন্দুৰ লগত শীৰ্ষবিন্দু ছ যুক্ত কৰা হ'ল। ঙ, ছ আৰু ছ, গ পূৰ্বেই যুক্ত আছিল এতিয়া চ, ছ আৰু ছ, ঝ যুক্ত কৰিব লাগে। ভিতৰৰ ৰেখাবোৰ বিন্দু দি চিহ্নিত কৰা হ'ল।



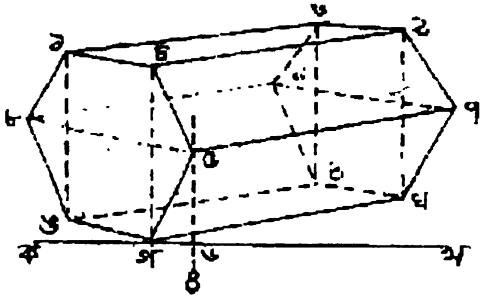
পৰিথকা পিৰামিডক অন্য অৱস্থাত অঁকা দৰকাৰ। তাৰ মাজত শীৰ্ষবিন্দুক ওচৰ কৰি ভূমিক বিপৰীত দিশত ৰাখি অঁকা অভ্যাস কৰা আৱশ্যক।



ফলক কাঁচ বা প্ৰিমজ (PRISM)

• ছয় ভূজাকাৰ/ষড়ভূজাকাৰ প্ৰিজম (Hexagonal Prism)

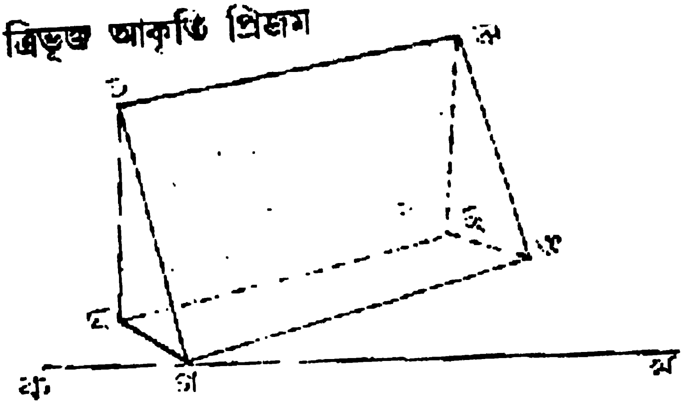
ষড়ভূজাকাৰ প্ৰিজমৰ বাবে ক, খ ভূমিৰেখা টানি তাৰ ওপৰত N.C. গ বিন্দু স্থাপন কৰা হ'ল। গ বিন্দুত মাপকাঠি ধৰি গ, ঘ বাহু আৰু ঙ, গ বাহু কাটি নি চ বিন্দু পোৱা গ'ল আৰু চ বিন্দুৰ মাজেদি গ, ঘ ৰেখা আৰু গ, ঙ ৰেখাৰ লগত দুয়ো দিশত দুটি অদৃশ্য ৰেখা টানি ৰেখাদুটিৰ প্ৰান্তবৰ্তী লম্ব দুটিক ১ আৰু ২ বিন্দুত ছেদ কৰিছে। এতিয়া Cube অংকন প্ৰণালীৰ ক্ষেত্ৰটি সম্পন্ন কৰি ২ আৰু ১ বিন্দুৰ মাজেদি চ, ১ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টনা হ'ল। উভয় ৰেখাই ৩ বিন্দুত কাটিছে। ষড়ভূজ ক্ষেত্ৰৰ ভিতৰত যিটো আয়ত চতুৰ্ভূজ আছে তাক পোৱা গ'ল আৰু চতুৰ্ভূজৰ তলত যি তল আছে তাক প্ৰকাশ কৰিবলৈ ঙ বিন্দুৰ মাজেদি গ, ঘ ৰেখাৰ লগত আৰু ঘ বিন্দুৰ মাজেদি গ, ঙ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টানি পোৱা গ'ল ৪ বিন্দু। ৩, ৪ অতিক্ৰম কৰাত সুন্দৰ এটি আয়ত আকৃতিৰ ঘনক অংকিত হৈছে আৰু মডেলৰ ৩, ২ বাহু চ, ১ বাহুতকৈ ডাঙৰ হৈছে। পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ সূত্ৰ অনুসৰি ইয়াত দূৰৰ বাহু সৰু নহয়, কাৰণ আমি গ বিন্দুৰ ওচৰত আছো।



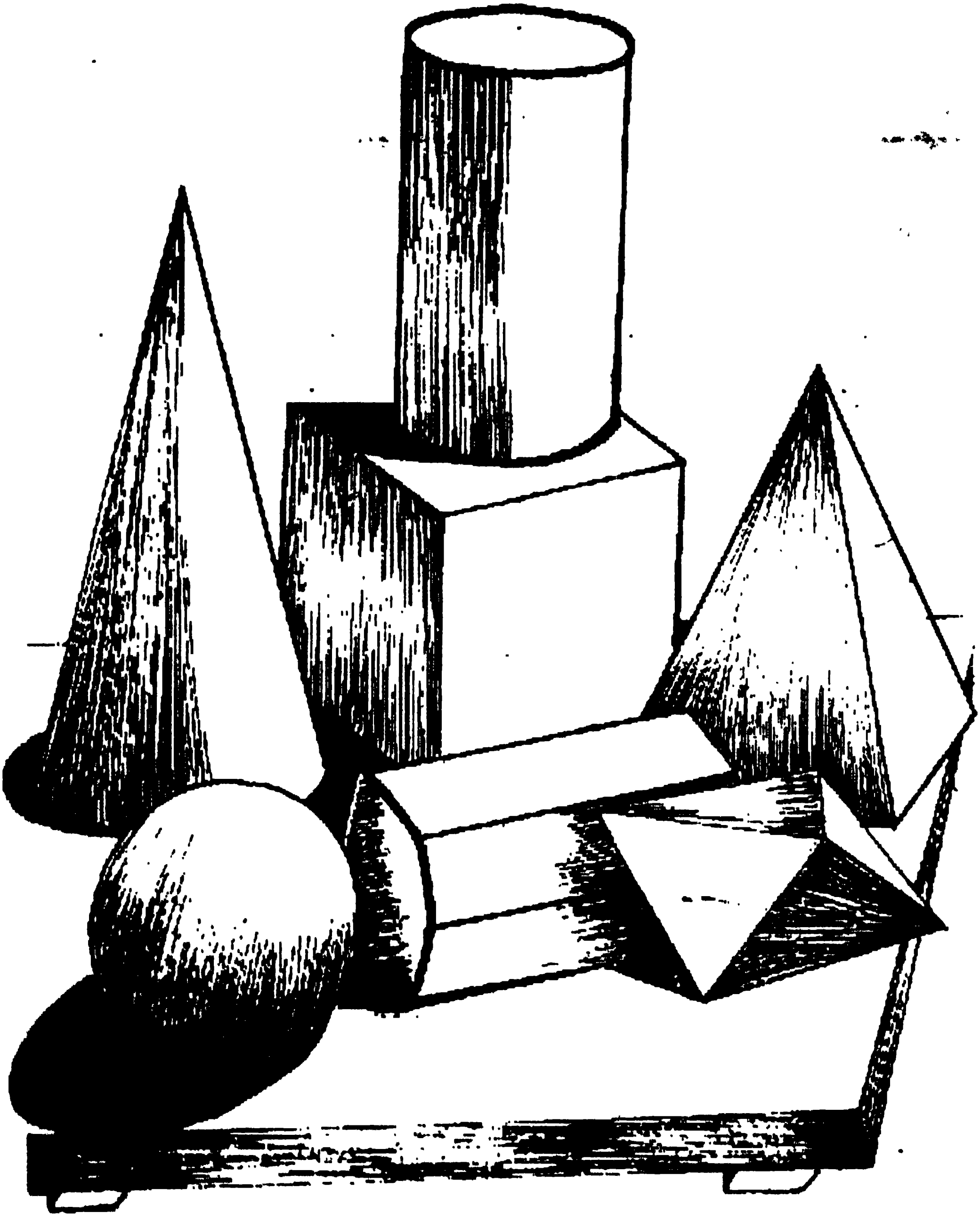
এতিয়া মডেলটি লক্ষ্য কৰক ইয়াত দেখা গৈছে চ, গ বাহু আৰু ঘ, ২ বাহুৰ প্ৰাচীৰত এটি আয়ত ত্ৰিভূজ আকৃতিৰ পিৰামিড সংলগ্ন আছে, তাৰ তল হৈছে চ, গ ২, ঘ ভূমি। সেইভাৱে ১ আৰু ৪, ৩ বাহুৰ প্ৰাচীৰত এটি আয়ত ত্ৰিভূজ আকৃতিৰ পিৰামিড সংলগ্ন আছে তাৰ তল হৈছে খ, ১, ৩, ৪ ৰেখা বেষ্টিত তল। এই ত্ৰিভূজ আকৃতিৰ পিৰামিডৰ সন্মুখৰ দিশত যি কোণে বিস্তৃত কৰিছে (৫ বিন্দু) তাত উলম্ব দেখা যায় আৰু ই গ, ঘ বাহুক গ ৰ পৰা কিছু দূৰত ছেদ কৰিছে। ই হৈছে ৬ বিন্দু ইয়াৰ পিছত ৫ বিন্দু ভূমি বা গ বিন্দুৰ পৰা কিমান ওপৰত আছে তাক মাপ কৰি চ, ৫ আৰু গ ৫ যুক্ত কৰা হ'ল। তাৰ পাছত ৫ বিন্দুৰ মাজেদি চ২, ২ আৰু গ ঘ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰাখি মধ্যবৰ্তী এটা ৰেখা টনা হ'ল। এই ৰেখা গ, ঘ বাহুৰ লগত থকাত সামান্য ডাঙৰ আৰু ইয়াত ৭ বিন্দু পোৱা গৈছে। এতিয়া ৭ ঘ আৰু ৭, ২ যুক্ত কৰাত সন্মুখৰ ওখ পিৰামিডৰ সহায়ত দূৰৰ পিৰামিডটো আঁকিব লাগিব। ৪ আৰু ঙ বিন্দুৰ মাজেদি ৭, ২ আৰু ৫, চ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টানি আকৌ ৩, ১ বিন্দুৰ পৰা ৭ ঘ, ৫, গ ৰেখাৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টানি এই ৰেখা দুটি পূৰ্বে অঙ্কিত অদৃশ্য ৰেখা দুটিক ৮, ৯ বিন্দুত ছেদ কৰিছে। এতিয়া ১, ৮ আৰু ৩, ৯ যোগ কৰি দূৰৰ দীৰ্ঘ পিৰামিডটি পোৱা যাব। আকৌ ৮, ৯ যোগ কৰি এই বাহু আৰু দীৰ্ঘ বাহু গ, ঘ, ঙ, ৪, চ, ২, ১, ৩, ৫, ৭ বাহুবোৰৰ লগত অদৃশ্য ৰেখাই ভূমিত একে বিন্দুতে যুক্ত হৈছে। এইদৰে সৰু বাহু গঘ ঙ ৪ ঘ, ৫, ৮, ৯, ৭, চ, ১, ৩, ২ অদৃশ্যভাৱে বৰ্দ্ধিত হৈ সমতলত অদৃশ্য বিন্দুত মিলি যাব। সৰু ডাঙৰ সকলো ৰেখা অদৃশ্যভাৱে বৰ্দ্ধিত হ'লে একেই সমতলত গৈ মিলিব। দুই ধৰণৰ ৰেখাৰ বাবে দুটি সমতল নহয় ভিতৰৰ ৰেখাবোৰ বিন্দু দি অদৰকাৰী ৰেখাবোৰ মোহাৰি পেলাব লাগে।

ত্ৰিভূজ আকৃতি প্ৰিজম (TRIANGULAR PRISM)

ক, খ ভূমিৰেখা টানি N.C গ বিন্দুৰ স্থান চিহ্নিত কৰা হ'ল। ঘনকৰ (Cube) প্ৰণালীত ইয়াৰ ওচৰৰ চতুস্কোণ তলটি অংকন কৰি উলম্বৰ সহায়ত চ বিন্দুৰ অৱস্থান ঠিক কৰা হ'ল। তাৰ পাছত উচ্চতাৰ লগত বাহুৰ আনুপাতিক পৰিমাণ ঠিক কৰি চ বিন্দু কাটি নিয়া হ'ল। চ বিন্দুৰ মাজেদি গ, ঙ ৰ লগত অদৃশ্য ৰেখা টনা হ'ল। এই ৰেখা গ ঙৰ পৰা কিছু সৰু হৈছে, কাৰণ বাওঁহাতে হেলনীয়াভাৱে থকাত চ, ঝ কিছু দূৰলৈ গৈছে। চ, ঝ ঠিকভাৱে কাটি নি ঝ, ঙ, ক যুক্ত কৰি ছ, ঝ যুক্ত কৰা হ'ল। ভিতৰৰ অংশ বিন্দু ৰেখা দি চিত্ৰ শেষ কৰা হ'ল।

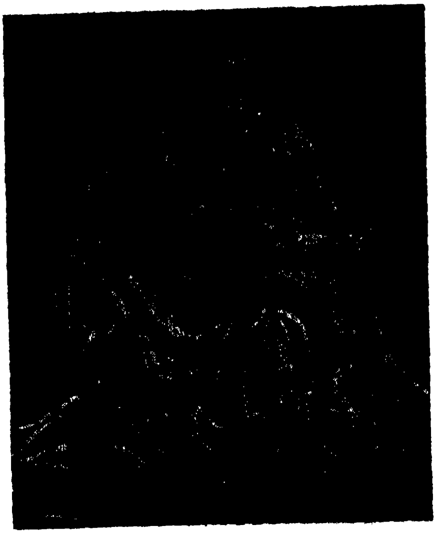


আয়ত বা বৰ্গাকৃতি প্ৰিজমক অৱলম্বন কৰি যেনেকৈ ষড়ভূজ প্ৰিমজ গঠিত হৈছে, তেনেকৈ ত্ৰিভূজাকৃতি প্ৰিজমক অৱলম্বন কৰি পঞ্চভূজ প্ৰিজম গঠিত হৈছে। চ, গ, ঝ, ঙ চাৰিকোণ তলৰ ওপৰত আৰু ইয়াৰ পিছত চ, ঘ, ঝ, ছ চতুস্কোণ তলৰ ওপৰত যদি দুটা ত্ৰিভূজ আকৃতিৰ প্ৰিজম যুক্ত কৰা যায় তেন্তে ই এটা পঞ্চভূজ প্ৰিজমত পৰিণত হ'ব। এই প্ৰিজমক বিভিন্ন অৱস্থাত অংকন কৰা প্ৰয়োজন।



শিল্পৰ সচলতা আৰু অচলতাৰ সম্বন্ধে জ্ঞান

শিল্পৰ সচলতা আৰু অচলতা নিৰ্ভৰ কৰে শিল্পীৰ অন্তৰৰ সৃষ্টিশক্তিৰ ওপৰত। যি শিল্পত শিল্পীৰ অন্তৰৰ স্বতঃস্ফূৰ্ততা আৰু একান্ত সাধনা নিহীত থাকে সেই শিল্পই সচল হৈ উঠে। আনহাতে যি শিল্প শিল্পীৰ অন্তৰৰ সাধনাৰ ফল নহয় সেই শিল্প অচল। মুঠ কথাত শিল্পীৰ অন্তৰৰ সাধনাক ৰসাতল ভেদ কৰি পোহৰৰ অভিমুখে লৈ যায়, ভাষাক গতিৰ দ্বাৰা পৰিপুষ্টতা দান কৰে আৰু চিত্ৰক শিল্পস্তৰত উন্নীত কৰি পৰিপূৰ্ণতা দান কৰে। শিল্পীৰ অন্তৰত যদি শিল্পৰ ছাপ স্পষ্ট নহয় তেনেহ'লে চিত্ৰত ৰেখাপাত আৰু বৰ্ণবিন্যাসৰ মাজত এটি অলস্য, অ-স্পষ্টতা আৰু অচলতা দেখা যায়। শিল্পত শব্দ, ছন্দ, বাক্য, ৰূপ, ইঙ্গিত, আকৃতি, ভঙ্গিমা, বৰ্ণ আদিয়ে মনক আকৃষ্ট কৰে।



দৃশ্যমান জগতত 'বায়ু'ৰ ৰূপ নাই কিন্তু ধ্বনি আছে, অঙ্গ নাই কিন্তু স্পৰ্শ আছে। এই বায়ুক ৰূপ দিবলৈ হ'লে যথেষ্ট মনঃসংযোগৰ প্ৰয়োজন। অন্যমনস্কভাৱে বায়ুৰ ৰূপ চিত্ৰত নিৰূপণ কৰিব নোৱাৰি। বায়ু প্ৰবাহ চিত্ৰাঙ্কণৰ ক্ষেত্ৰত এনেকৈ বৰ্ণ আৰু ৰেখাৰ বিন্যাসত প্ৰকাশ কৰা হয় যে বায়ু যে বলিছে এই অনুভূতি দৰ্শকৰ মনত সৃষ্টি হয়।

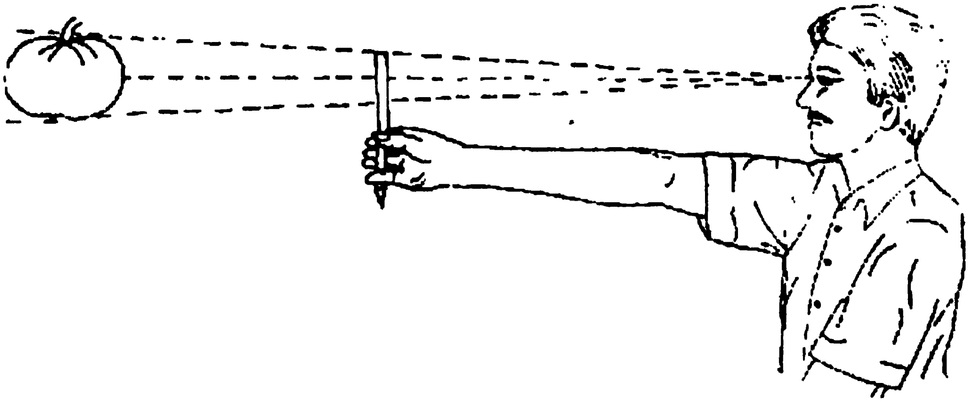
পূৰ্বতে ভাৰতীয় মূৰ্তিবোৰ প্ৰায় একেই ধৰণে নিৰ্মাণ কৰা হেতুকে অচলতা প্ৰকাশ ঘটিছে। আনহাতে গ্ৰীকৰ মূৰ্তিবোৰত সচলতা প্ৰকাশিত হৈছে। শিল্পীয়ে মনৰ পৰশ বাক্য, ৰং, ৰেখা, আকৃতি, ভঙ্গিমা ইত্যাদিক ভাবৰ সূত্ৰত ধীৰে ধীৰে কাম কৰি যায়। শিল্প বা কলা হৈছে বৰ্ণমালাৰ পুস্তক, নীতিশাস্ত্ৰ বা কথামালা নহয়। ইয়াক সৌন্দৰ্য আৰু তাৰ অনুভূতিৰ পথত চালিত কৰা হয়।

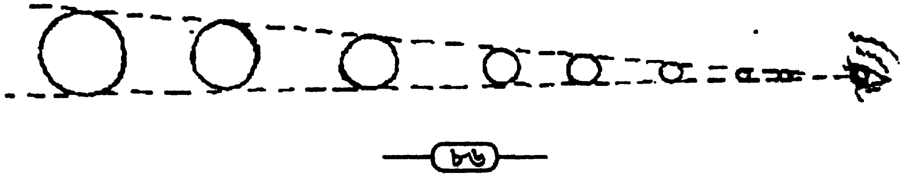
বস্তুৰ মাপ (THE MEASUREMENT OF OBJECTS)

যেতিয়া কোনো বস্তু সন্মুখত সজাই লৈ অংকন কৰো তেতিয়া আমি শুদ্ধকৈ জোখ-মাপ জনা আৱশ্যক। চিত্ৰ পটৰ নিৰ্দিষ্ট স্থানত উক্ত বস্তুটোৰ নিৰ্দিষ্ট সীমাৰ ভিতৰত সঠিক জোখত অঙ্কন কৰিবলৈ তলৰ চিত্ৰত দেখুওৱা পদ্ধতি অবলম্বন কৰিব লাগে। যিহেতু প্ৰত্যক্ষ ভাবে সন্মুখত সজাই লোৱা বস্তুটোৰ ওপৰত কোনো গ্ৰাফ পদ্ধতি ব্যৱহাৰ কৰা নহয়। সেয়েহে নিজৰ হাতত ধৰি থকা পেঞ্চিলডালকে চকুৰ পোনত হাতখন পোন কৰি চিত্ৰত দেখুৱাৰ দৰে জোখ বা মাপ লোৱা হয়। এনে কৰোতে এটা চকু মুদি ল'লে বেছি ভাল ফল পোৱা যায়। যদি উক্ত বস্তুটো বেছি ডাঙৰ হয়, তেন্তে পেঞ্চিল ডালেৰে জোখ বা মাপ লোৱা সম্ভৱ নহয়, তেতিয়া সেই বস্তুটোক ভাগ ভাগ কৰি মাপ ল'লে বেছি সুবিধাজনক হয়। আনহাতে কেইবাটাও বস্তু সজাই লৈ এই পদ্ধতি ব্যৱহাৰ কৰোতে অসুবিধা হ'ব পাৰে। তেতিয়া যি কোনো এটা বা দুটা বস্তুৰ মাপ লৈ তাৰ সমতা ৰক্ষা কৰি আনকেইটা বস্তু আঁকিব লাগে।

এই পদ্ধতিত অংকন কৰোঁতে বস্তুটোৰ ঠিক সন্মুখত বা বস্তুটোৰ বাওঁহাতে পোন হৈ বহিব লাগে। সোঁহাতে বহিব নালাগে। মাঁপ লওঁতে সোঁ চকুৰ পোনত হাতখন পোন কৰি কনিষ্ঠ আঙুলি পেঞ্চিলডালৰ তলত ধৰি, তিনিটা আঙুলি বিপৰীত ফালে আৰু বৃদ্ধ আঙুলি ভাৰসাম্যতা ৰাখিবৰ বাবে ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে।

পেঞ্চিল ডালৰ যি জোখত বস্তুটো বা বস্তুটোৰ অংশ দেখা গ'ল সেই জোখতেই চিত্ৰপটত বস্তুটো অংকন কৰিব লাগে।





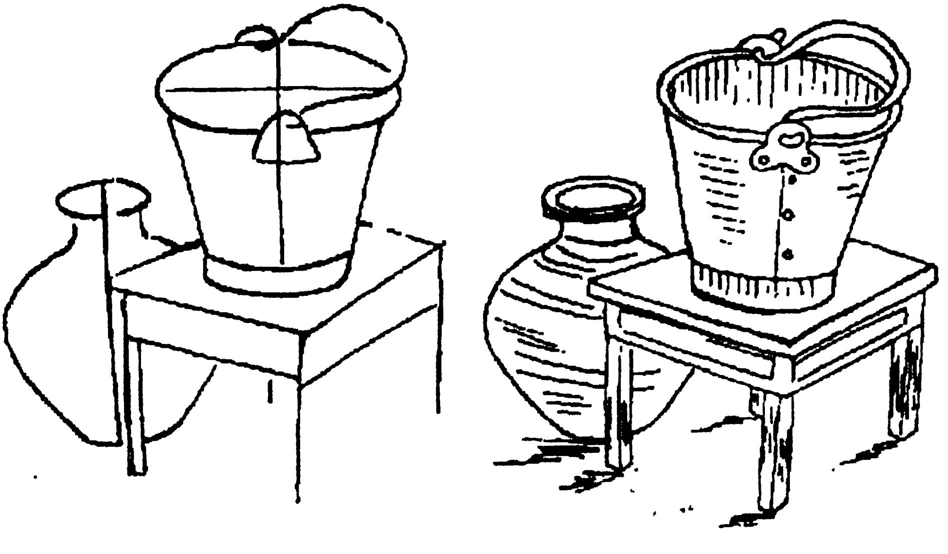
স্থিৰ বস্তুৰ চিত্ৰ (STILL LIFE)

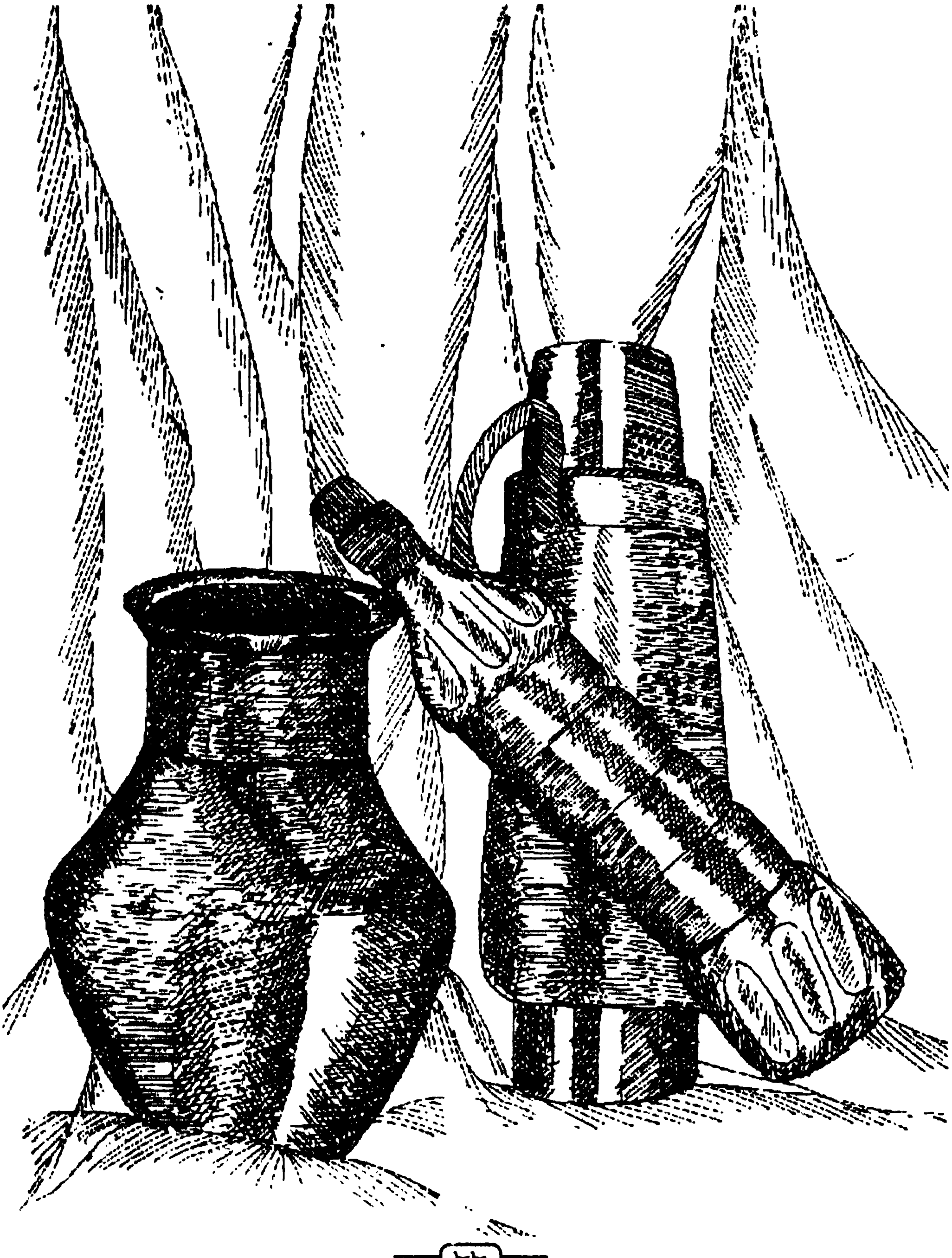
স্থিৰ চিত্ৰ বা Still Life অংকন শিক্ষাৰ এটি অন্যতম অঙ্গ। এখন চিত্ৰপটত এটি বা অধিক বস্তু বা জড়পদাৰ্থক সুন্দৰকৈ সজাই লৈ পোহৰ আৰু ছাঁৰ পৰিপ্ৰক্ষিতত সেই বস্তুক অংকন কৰা হয় তেতিয়া ইয়াক স্থিৰ বস্তুৰ চিত্ৰ (Still Life) বোলা হয়। জড় পদাৰ্থ যিহেতু স্থিৰ হৈ থাকে সেইকাৰণে স্থিৰবস্তু সন্মুখত সজাই লৈ পুঙ্খানুপুঙ্খ ভাবে অনুশীলন কৰি অঁকা সম্ভৱ হয়। স্থিৰ বস্তু সজাওঁতে কোণ, উলম্ব, আনুভূমিক প্ৰভৃতি গতি বিন্যাসৰ দিশ লক্ষ্য কৰা প্ৰয়োজন।

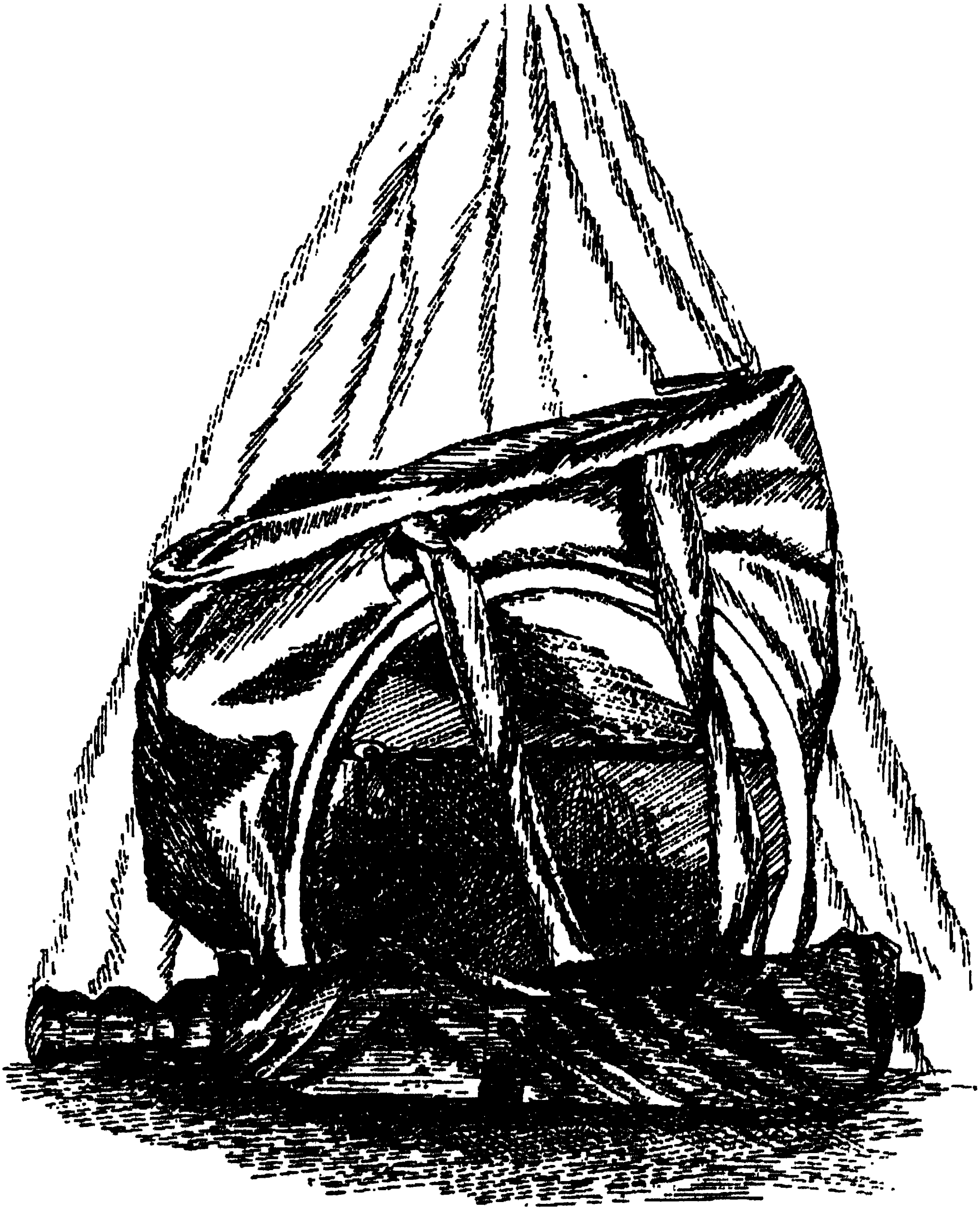
স্থিৰ চিত্ৰ অংকনৰ ক্ষেত্ৰত ফলমূল, ফুল, লতা, পাত, কিতাপ, বিভিন্ন সজোৱা সামগ্ৰী, ফুলদানি, সুন্দৰ কলহ, শাক-পাচলি ইত্যাদি বস্তু এক ৰং বা বহু ৰঙৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত সজাই আঁকিব পাৰি।

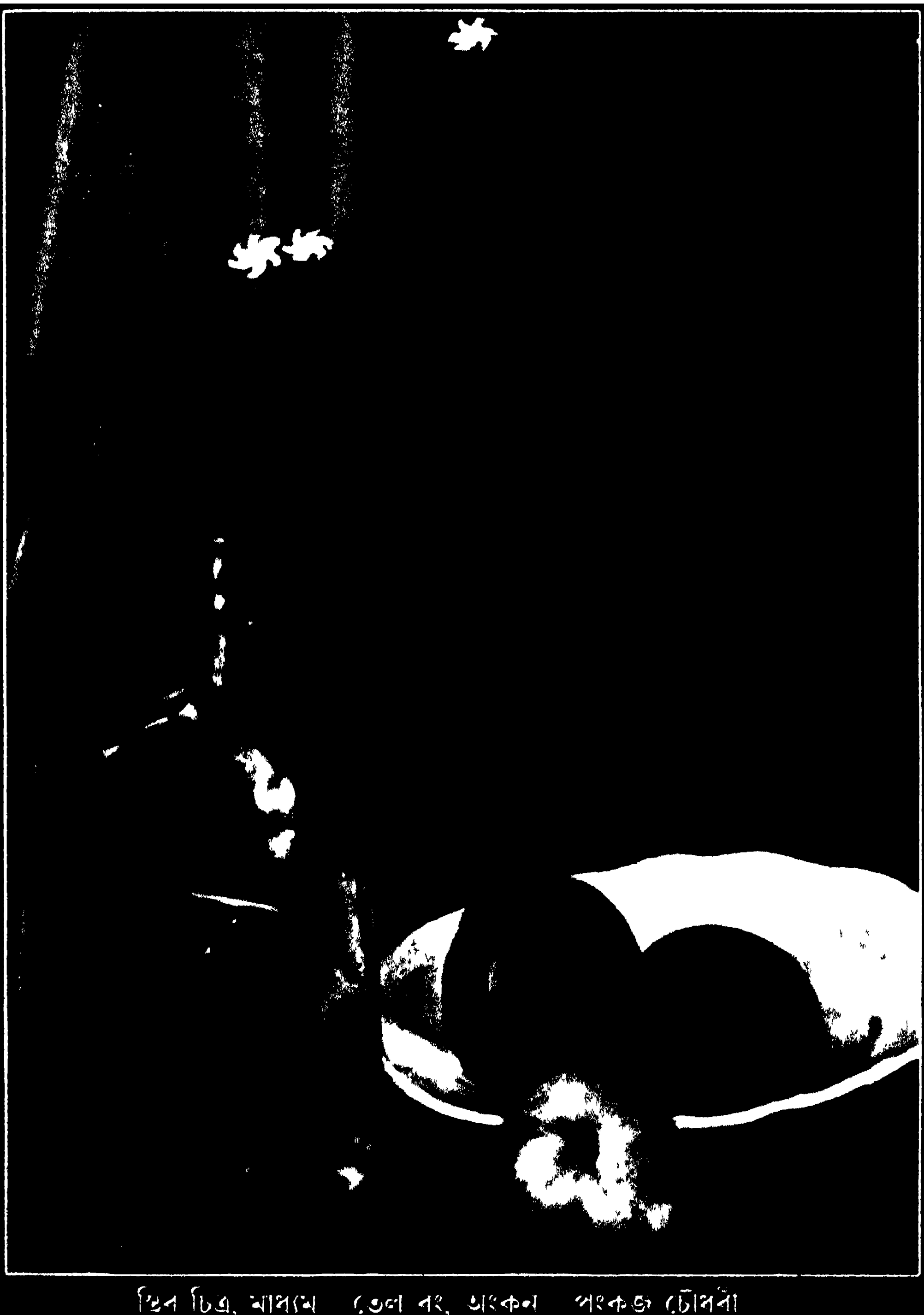
এই স্থিৰ চিত্ৰ বিভিন্ন মাধ্যমত অংকন কৰোঁতে পোহৰ-ছাঁৰ মাত্ৰা, বস্তুৰ ৰূপ গঠন, নিৰ্মিত, ছন্দ, ভঙ্গিমা, ৰঙৰ নানা পৰ্দা, বৰ্ণৰ গভীৰতাৰ জ্ঞানৰ আৱশ্যক। বস্তুবোৰ সজোৱাৰ ক্ষেত্ৰত পুঞ্জীভূত কেন্দ্ৰত বস্তু বিন্যাসৰ ঘনত্ব কম বা বেছি হ'ব পাৰে, কিন্তু শিল্পীয়ে লক্ষ্য কৰি বস্তুবোৰৰ মাজত বৈচিত্ৰ্য ৰাখে যাতে একেটা ঐক্য বজাই ৰাখিবৰ বাবে। অৰ্থাৎ বৈচিত্ৰ্যৰ মাজত ঐক্য প্ৰকাশ পাবৰ বাবে। স্থিৰচিত্ৰৰ কেন্দ্ৰৰ চাৰিওফালে কোনো জটিল আকৃতি সাধাৰণতে স্থাপন কৰা নহয়।

বিশ্ববিখ্যাত শিল্পী ভ্যানগগৰ অদ্বিতীয় স্থিৰচিত্ৰ হৈছে সূৰ্যমুখী ফুল আৰু এজোৰ জোতা। পাবলো পিকাছোৱে স্থিৰ চিত্ৰ আঁকিছিল।







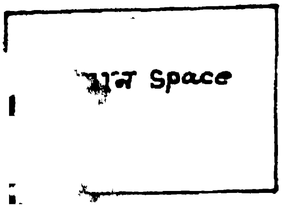


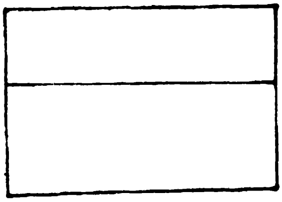
স্থির চিত্র, মাধ্যম তেল রং, অংকন পংকজ চৌধুরী

স্থিৰ চিত্ৰ, মাধ্যম : পানী ৰং, অংকন : আজানুৰ ৰহমান

স্থান (SPACE)

চিত্ৰ চৰ্চাৰ বাবে স্থানৰ গুৰুত্ব নুই কৰিব নোৱাৰি। যিহেতু স্থানৰ অবিহনে চিত্ৰ অঁকাটোৱেই সম্ভৱ নহয়। কি কি চিত্ৰ অঁকা হ'ব, ক'ত অঁকা হ'ব কিমান জোখত অঁকা হ'ব ইত্যাদি সকলো কথা স্থানৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰে। মুঠতে স্থান হ'ল এটা কাৰ্যস্থল, য'ত চিত্ৰকৰে চিত্ৰ আঁকিব পাৰে। আমাৰ চাৰিওফালৰ শূন্যস্থান বা পৰিপূৰ্ণ স্থানত আমি কোনো বস্তু ভালদৰে চোৱা, বিশ্লেষণ কৰা বা বৰ্ণনা কৰিব পাৰো। চিত্ৰ শিল্পত কেন্‌ভাচ বা কাগজৰ বাবে স্থান হ'ল প্ৰামাণ্যক। এই চিত্ৰপটৰ শূন্যস্থানে আবেগ আৰু অনুভূতিৰ সৃষ্টি কৰে। যেতিয়া কোনো শিল্পীয়ে কাগজ, কেন্‌ভাচ আদিত এখন চিত্ৰ আঁকিবলৈ লয় তেতিয়া শিল্পীজনৰ মনত আঁচনি লোৱা বিষয়টো কোন স্থানত, কেনেদৰে নিয়াৰিকৈ আঁকিব লাগিব তাৰ ওপৰত গুৰুত্ব দিয়ে। অন্যথাই ছবিখন প্ৰস্তুত কৰোঁতে বিশৃংখলতাৰ সৃষ্টি হ'ব। বিশেষকৈ জীৱজন্তু আঁকিবলৈ লোৱা হয় যেতিয়া বিষয়ৰ অনুপাতে স্থানৰ ব্যাস কিমান, কোন স্থানৰ পৰা আৰম্ভ কৰি কোন স্থানত সমাপ্ত কৰিব লাগিব ইত্যাদিৰ ওপৰত গুৰুত্ব দিয়াটো প্ৰয়োজন হৈ পৰে। আনহাতে যি কোনো চিত্ৰ অংকন কৰোঁতে চিত্ৰপটত খালি স্থান ৰখা নহয়। যদি কোনো স্থান খালি কৰি ৰখা হয়, তেন্তে শিল্পীৰ দুৰ্বলতা বা অদক্ষতা প্ৰমাণ হয়। যিদৰে এজন কৃষকে খেতি নকৰাকৈ খেতি পথাৰ অবাবত পেলাই থয় তেতিয়াহলে খেতিয়কৰ শাৰীৰিক দুৰ্বলতা বা অৰ্থনৈতিক দুৰ্বলতা থকা বা এলেহুৱা বুলি কয়। উদাহৰণস্বৰূপে যদি এখন প্ৰাকৃতিক দৃশ্যৰ ছবি অঁকা হয়, আকাশখন যদি শূন্য থাকে তেন্তে আকাশত সূৰ্য বা চন্দ্ৰ বা ডাৱৰ বা চৰাই আদি আঁকি দিয়া হয়। অৱশ্যে কেতিয়াবা কোনো শিল্পীয়ে বিষয়বস্তুৰ বাবে বিশেষ অৰ্থৰ ক্ষেত্ৰত শূন্যস্থান ৰাখে। ন-শিকাৰুৱে চিত্ৰপটৰ স্থানত বিষয়বস্তু অংকন কৰোঁতে (ভিত্তি ৰেখা) Life line বা Base Line ৰ দ্বাৰা অংকন কৰিব লাগে। Skeleton (জকাঁ) ৰ সহায়ত মাত্ৰত আকাৰ এটা সঠিক স্থানত অংকন কৰি তাৰ পাছত সুস্পষ্ট কৰিব লাগে। স্থানৰ সঠিক প্ৰয়োগ বুলি ক'লে গঠন (Form) ৰ কথা আহি পৰে।





গঠন (FORM)

গঠন হৈছে সংগঠন, স্থান আৰু মৌলিক পদাৰ্থৰ মাজত থকা এক সম্বন্ধ। গঠনৰ পৰা কালি, ভৰ, আকাৰ, আকৃতি আদিৰ সংলগ্ন প্ৰতিবিম্ব এটা পাব পাৰি। চিত্ৰৰ ভাষাত কবলৈ গ'লে সৌন্দৰ্য আৰু আকৃতিৰ মিলনেই হ'ল গঠন। কিন্তু গঠনৰ ওপৰতে নিৰ্ভৰ কৰে ছবিৰ আকাৰ, আকৃতি, ভাল-বেয়া, ধুনীয়া-কুৎসিত, শুদ্ধ বা অশুদ্ধ, পদাৰ্থৰ বা জীৱৰ ব্যক্তিগত গুণাগুণ ইত্যাদি।

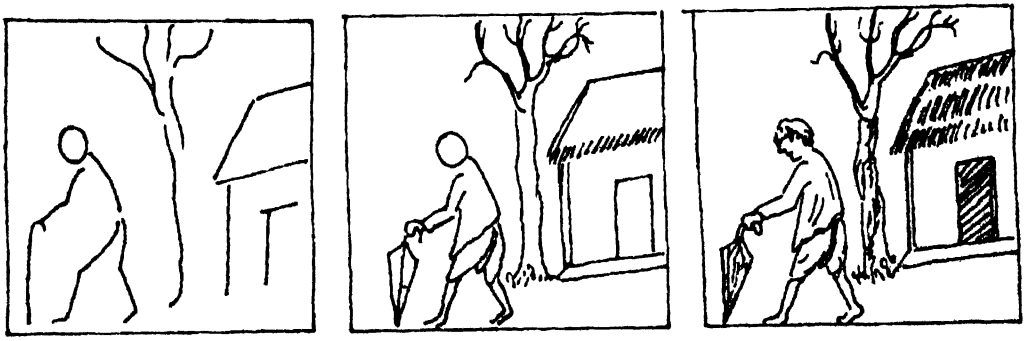
মুঠতে গঠন হ'ল কলাসুলভ এটা বস্তু যিটোৱে এজন শিল্পীক সৃষ্টি আৰু পৰামৰ্শ দিয়ে তেওঁৰ অভিজ্ঞতাৰ সম্বন্ধে নক্সা সৃষ্টি কৰিবলৈ। গঠন হৈছে সম্পৰ্কীয়, স্বতন্ত্ৰ আৰু ৰূপকধৰ্মী। ইয়াক সাধাৰণতে সীমাৰেখা (Out Line) আৰু বস্তুৰ দ্বাৰা বুজোৱা হয়। গঠনক আমি দুটা ভাগত ভাগ কৰিব পাৰো।

ক) সৰলৰেখাৰ গঠিত পদ্ধতি আৰু

খ) বক্ৰৰেখাৰ গঠিত পদ্ধতি।

গঠন বাহ্যিক বা অন্তঃমুখী বা লুকাই থকাও হ'ব পাৰে। যিটো পৰ্যবেক্ষণ কৰা বা অংশৰ লগত মিলি যায়। ই হৈছে সহজ-সৰল উপস্থাপন।

ছাত্ৰ-ছাত্ৰীসকলে গঠন বুলি ক'লে সহজে বুজি পাব এনেদৰে যে - এটা ঘৰ সাজিবলৈ হ'লে আমি প্ৰথমে Foundation (ভেঁটি) তৈয়াৰ কৰিলোঁ তাৰ পাছত ক্ৰমে চাৰিচুকত চাৰিটা খুটা সোঁমাজত দুটা খুটা পুতি লৈ ঘৰটো তৈয়াৰ কৰি ক্ৰমান্বয়ে ঘৰৰ ছাল বা টিন, বেৰ (Wall) আদি এফালৰ পৰা সম্পূৰ্ণ কৰি গলো। বেৰা বা জেওৰা দিবৰ বাবে প্ৰথমে আমি খুটিবোৰ পুতি ল'ব লাগিব তাৰ পাছতহে কামী বৈ দিব পাৰিম। যেনেদৰে খুটি নোপোতাকৈ কামী বোৱা সম্ভৱ নহয় তেনেকৈ ছবিৰ ক্ষেত্ৰটো একেই কথা আহি পৰে। গঠনৰ অবিহনে চিত্ৰাংকণ সম্ভৱ নহয়। সেয়েহে গঠন হৈছে ন-শিকাৰুৰ প্ৰাথমিক জ্ঞান।



পৰ্যবেক্ষণ (OBSERVATION)

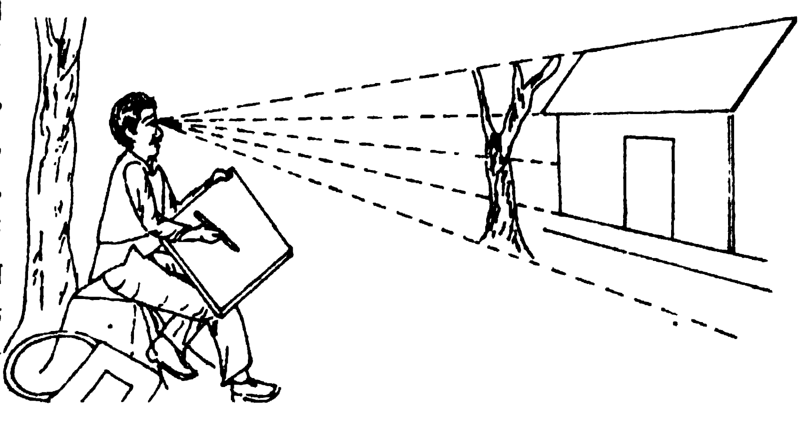
প্ৰথমেই চিত্ৰৰ ভাষাত ক'বলৈ যাওঁ —

সাধাৰণ ছবি হ'ল চকুৰে দেখা। শিল্পৰ ছবি হ'ল মনেৰে দেখা।

ভালদৰে ছবি আঁকিবলৈ হ'লে প্ৰথমে মন দি দেখা বা চোৱাৰ অভ্যাস কৰিব লাগিব। অঁকাৰ লগত দেখাৰ এটি ঘনিষ্ঠ সম্বন্ধ আছে। ভালদৰে নেদেখিলে ভালদৰে অঁকা সম্ভৱ নহয়। যদিও যিকোনো ছবি হাতেৰে অঁকা হয়, কিন্তু মুল পৰিচালনাৰ কাম কৰে মনেহে। মনৰ মাজতেই ছবিৰ জন্ম হয়।

পৃথিৱীত অসংখ্য জীৱজন্তু, পশুপক্ষী, বিভিন্ন ধৰণৰ সামগ্ৰী, যানবাহন, গছ-গছনি, পৰ্বত-পাহাৰ, নদ-নদী, সাগৰ ইত্যাদি বস্তুবোৰ আমি সচৰাচৰ দেখি আহিছো। কিন্তু এই বস্তুবোৰৰ মাজত সামঞ্জস্য ও সম্পৰ্ক থাকিলেও পাৰ্থক্যও থাকে। এই উক্ত বস্তু অংকন কৰোতে আমি বস্তু বা জীৱৰ আকাৰ, আকৃতি, গঠন, ভঙ্গিমা ইত্যাদি সূক্ষ্ম বস্তুবোৰৰ প্ৰতি চকুৰে আৰু মনেৰে খুব ভালদৰে লক্ষ্য কৰিব লাগে। ইয়াক কোৱা হয় পৰ্যবেক্ষণ (Observation)। ধৰাহওঁক পোৱালী এটাই গাখীৰ খাই থকা অৱস্থাত এজনী গাইগৰুৰ চিত্ৰ আঁকিব লাগে। এতিয়া আমি গৰুজনীৰ ঠেং, মুৰ, শিং, চকু, কাণ, নেজ ইত্যাদি অংগবোৰ কি কি আকৃতি, কোন স্থান, কিমান জোখ, এটা অংগৰ পৰা আন এটা অংগৰ দূৰত্ব, গৰুজনীতকৈ পোৱালীটোৰ অনুপাত কিমান ইত্যাদিবোৰ আমি লক্ষ্য কৰিব লাগিব। এনেদৰে চকুৰে আৰু মনেৰে ভালদৰে লক্ষ্য নকৰিলে ছবিখন আঁকোতে গৰুজনীৰ আকৃতি বিকৃত হোৱাৰ সম্ভাৱনা বেছি। প্ৰতিটো ছবি অংকন কৰোতে পৰ্য্যবেক্ষণৰ গুৰুত্ব আছে।

কোনো এটা বস্তুক পৰ্যবেক্ষণ, অনুশীলন আৰু পৰীক্ষণ কৰি সযত্নে চিত্ৰাংকণ কৰাক Study বা অধ্যয়ন বুলি চিত্ৰশিল্পত কোৱা হয়। এই অধ্যয়ন বা Study হ'ল গৱেষণামুলক অনুশীলন। পৰ্য্যবেক্ষণৰ লগত অধ্যয়ন, অনুশীলন, বোধশক্তি, প্ৰকাশভঙ্গী, দক্ষতা, সাধনা, আনুপাতিক মাপ ৰং বা পেঞ্চিলৰ পৰিমিত আৰু সঠিক ব্যৱহাৰৰ জ্ঞান আদি জড়িত হৈ আছে।



সংযোজন বা সংযোগ স্থান বা সংৰচনা (COMPOSITION)

সংযোগস্থান বা সংৰচনা (composition) বুলি কলে বহু অৰ্থ প্ৰকাশ হয়। প্ৰাথমিক ভাৱে এখন চিত্ৰপটৰ যথাযথ স্থানত চিত্ৰাংকণত ব্যৱহৃত পাৰম্পৰিক বস্তুসমূহৰ সঠিক নিৰ্বাচন কৰি ৰং, ৰেখা, পোহৰ-ছাঁ আদিৰ যোগেদি ছবিখনৰ মাজেদি বাস্তৱৰ শৃঙ্খলাক ফুটাই তোলাকে বুজায়। ইংৰাজী শব্দ Composition ৰ অৰ্থ হ'ল - Com মানে একেলগে আৰু Position মানে যথাস্থান। কোনো এটা বস্তুৰ বাহিৰ ফালৰ লগতে অন্তঃবস্তুৰ স্বৰূপক প্ৰতীক হিচাপে ফুটাই তুলিব পাৰে। কিন্তু ছবিখনত বাস্তৱতাৰ শৃঙ্খলা বৰ জৰুৰী। এই ক্ষেত্ৰত কোনো চিত্ৰকলাৰ প্ৰশিক্ষণ নোলোৱা শিশুৰ চিত্ৰ লক্ষ্য কৰিলে দেখা যাব - যদি সিহঁতক আঁকিবলৈ দিয়া হয় এখন প্ৰাকৃতিক দৃশ্য আৰু কব লাগে বিষয়বোৰ এনেদৰে দূৰত দুটামান পাহাৰ, আকাশত সূৰ্য, চৰাই, এখন নৈ, এখন নাও, এটা ঘৰ, দুজোপা গছ, এটা ডাঙৰ শিল এইবোৰ সংযোগ কৰি এখন ছবি আঁকা। তেতিয়া দেখা যাব শিশুটিয়ে চিত্ৰপটৰ যথাস্থানত বিষয়বোৰ সংযোগ কৰি চিত্ৰাঙ্কন কৰাত বিফল হৈছে।

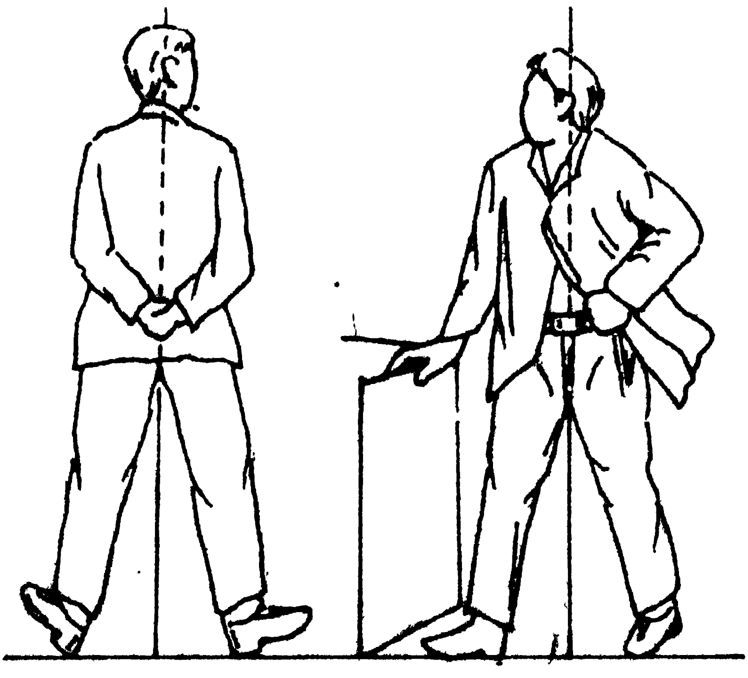
সংৰচনা বা কম্পোজিচন বহু অৰ্থত ব্যৱহাৰ হয়, যেনে :- ৰেখাৰ কম্পজিচন, পোহৰ-ছাঁৰ কম্পোজিচন, ৰঙৰ কম্পোজিচন ইত্যাদি। তেনেকৈ প্ৰতিবিধ ছবিত কম্প'জিচন ব্যৱহাৰ হয় - Object composition, Still, Life Composition, Landscape Composition, Animals composition, Human Composition ইত্যাদি।

প্ৰতিখন ছবিত কম্পোজিচনৰ প্ৰয়োজন আছে। কিমান জোখৰ চিত্ৰপটত কি কি বিষয় সংযোগ কৰি কি আকাৰত অঙ্কন কৰি, কিহেৰে আঁকিব, কি কি ৰং বোলাব, সন্মুখভাগ (Fore Ground) আৰু পশ্চাৎভাগ (Back Ground) কেনেকৈ ৰাখিব বা তাত কি ৰং কৰিব ইত্যাদিবোৰ কম্পোজিচনৰ জ্ঞানৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰে।

সেয়েহে প্ৰতিজন ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে সংৰচনা (Composition) জ্ঞান আহৰণ কৰা অতি প্ৰয়োজন।

ভাৰসাম্যতা (BALANCE)

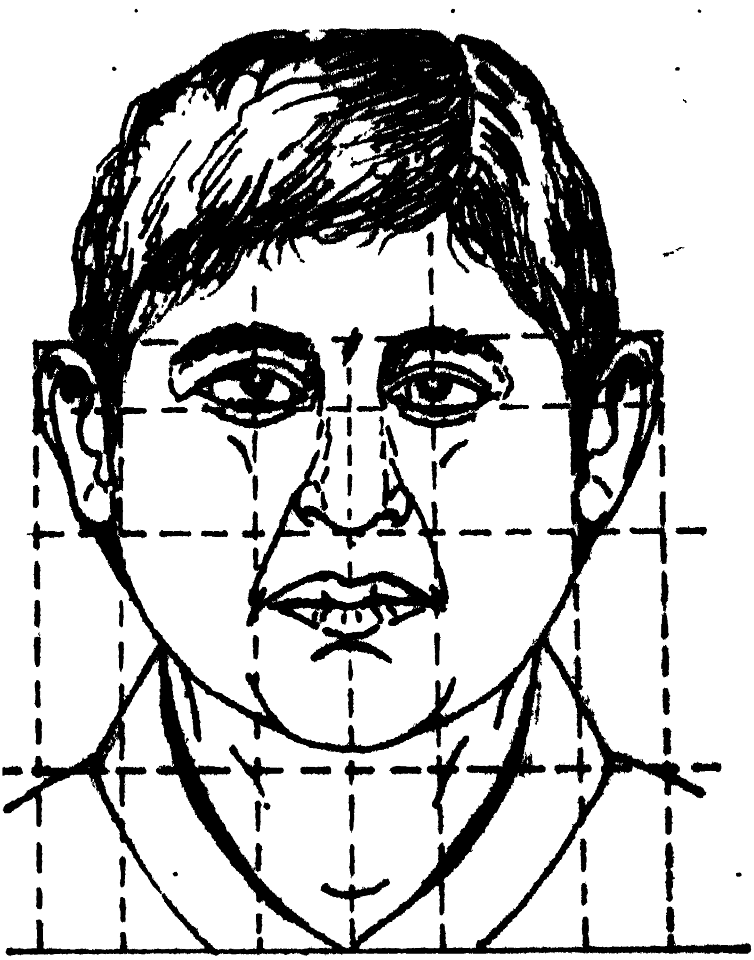
ভাৰসাম্যতা (Balance) ই বলৰ সমান আৰু ই সুৰৰ (Harmony) সমন্বয়ৰ মিলনৰ কথা বুজায়। ভাৰসাম্যতাক বিভিন্ন বিষয়ৰ লগত হিজাব পাৰি যেনে ক'লা ৰঙৰ ওজন আৰু বলৰ সমতাৰ লগত জিৰণি বা শান্ত অবস্থাৰ লগত আকৃতি, গঠনৰ লগত বা Balance as instrument বুলি ক'লেও ভুল নহয়। থোৰতে ভাৰসাম্যতা হ'ল সৃষ্টি কৰা এটা কাৰ্য আৰু আকৃতিৰ লগত সম্বন্ধ থকা এক প্ৰথা, যাৰ লগত পৃথিবীৰ মধ্যাকৰ্ষণ শক্তিৰ কথা জড়িত হৈ থাকে। ই কোনো বস্তু সজোৱা কাৰ্যৰ লগত এক উল্লেখযোগ্য ভূমিকা গ্ৰহণ কৰে আৰু মানৱীয় সহজ বৃত্তিয়ে (Human Instinct) ইয়াত অংশগ্ৰহণ কৰে আমি দুটা ধৰণৰ উদাহৰণ ল'ব পাৰো। (ক) সম পৰিমাণৰ এটা জীৱন্ত ৰূপ বা এজন মানৱ (পুৰুষ বা স্ত্ৰী) (খ) দ্বিতীয়তে ভগৱানে সৃষ্টি কৰা গছ।



সমপৰিমিত ভাৰসাম্যতা (Symmetrical Balance) মানে সকলো ফালৰ পৰা যেনে - আকাৰ, ওজন, টোন, আকৃতি, ভৰ বা ৰং, ৰেখা, কালি আদিৰ সমতা আৰু ই বিৰাম সৃষ্টি কৰে বা সমতাৰ সৃষ্টি কৰে। অসমপৰিমিত মানে অনিয়মত মূল্যাংকণ কৰা, য'ত আকাৰ, আকৃতি আৰু সমতা নাথাকে। ভাৰসাম্যতাই গতি আৰু ছন্দৰ সৃষ্টি কৰে। ভাৰসাম্যতা হ'ল সকলো উৎপাদনৰ পূৰ্ণ সহযোগিতা থকা এক বিষয়। ই কলাৰ ক্ষেত্ৰত প্ৰযোজ্য, স্থান আৰু কাৰ্যবিশেষে, ইয়াৰ সমন্বয় ঘটে, ভৰবোৰ বিতৰণ কৰি দিয়া হয় আৰু সিহঁতে সাম্যতাৰ সৃষ্টি কৰে আৰু ই চিত্ৰক সমানে দ্বিখণ্ডিত কৰে।

সমতা (PROPORTION)

সমতা হৈছে সম্বন্ধৰ আইন আৰু স্থান সম্পৰ্কীয় প্ৰথা যিটোৱে সৌন্দৰ্য সৃষ্টিত সহায় কৰে। সমতাৰ দ্বাৰা অনুপাতবোৰ আকাৰৰ লগত, দৈৰ্ঘ্য, উচ্চতা আদিৰ দ্বাৰা মূল্যাঙ্কন কৰা হয় আৰু চকুৰ সৰল অনুপাতবোৰ জোখ-মাখ কৰা হয়। পোহৰে আমাক অনুপাত আৰু দিশৰ মূল্যাঙ্কন কৰাত সহায় কৰে। এই ক্ষেত্ৰত আমি আকাৰৰ পাৰ্থক্য আৰু সম্বন্ধ নিৰূপন কৰো। অনুপাত আৰু পৰ্য্যবেক্ষণ এই দুটা মৌলিক পদাৰ্থৰ নিচিনা, যিটোক আমি চিত্ৰত দেখা পাওঁ। যদি অনুপাতবোৰক অবহেলা কৰা হয় তেতিয়া ফলাফলবোৰ freakish (ধেমালি) হৈ ৰব। প্ৰতিটো বিষয়ৰ বা বস্তুৰ নিজস্ব সমতা আছে, ইটোৰ লগত সিটোৰ পাৰম্পৰিক সম্বন্ধ, দূৰত্ব, পৰিমাণ, পাৰ্থক্য, অনুপাত ইত্যাদিক 'সমতা'ই আঙুলিয়াই দিয়ে। উদাহৰণস্বৰূপে এখন মানুহৰ মুখ লক্ষ্য কৰিলে দেখা যায় - এটা চকুৰ পৰা আনটো চকুৰ দূৰত্ব, চকুদুটাৰ অনুপাতত নাকৰ জোখ কিমান, নাকৰ কিমান তলত আৰু কিমান আকাৰত ওঁঠ দুটা অৱস্থিত, চকু আৰু নাকৰ কিমান জোখত কাণ অৱস্থিত ইত্যাদিৰ বিষয়ে সমতা (Proportion)ৰ পৰা জ্ঞান আহৰণ কৰিব পাৰে।



ছবিৰ সন্মুখভাগ
(FORE GROUND)

বিষয়বস্তু প্ৰকাশ কৰাৰ সময়ত চিত্ৰপটত আঁকা ছবিৰ স্পষ্টকৈ দুটা ভাগ দেখা যায়। কোনো এটা ঘৰৰ যেনেকৈ আগফাল আৰু পাছফাল থাকে তেনেকৈ প্ৰতিটো বস্তুৰে থাকে। ছবিতো তেনেকৈ দুটা ভাগ থাকে। সেইদৰে চিত্ৰপটত আঁকা বিষয়বস্তুৰ আগফালক ছবিৰ সন্মুখভাগ (Fore Ground) বোলা হয়।

ছবিৰ পশ্চাৎ ভাগ
(BACK GROUND)

ছবি এখনক আকৰ্ষণীয় কৰি তোলাৰ ক্ষেত্ৰত পাছফাল বা পশ্চাৎভাগ (Back ground) ৰ ভূমিকা অতি গুৰুত্বপূৰ্ণ। পশ্চাৎ ভাগৰ সঠিক ৰূপায়নক বাদ দি ছবিৰ বিষয়বস্তু যথাযথ প্ৰকাশ সম্ভৱ নহয়। পশ্চাৎ ভাগৰ বস্তুৰ বিন্যাস যেতিয়া ঘটোৱা হয় তেতিয়া একো অংকন নকৰিলেও পিছৰ অংশত ক্ষুদ্ৰ ৰঙেৰে ঢাকি সন্মুখ ভাগক প্ৰাধান্য দিয়া হয়।

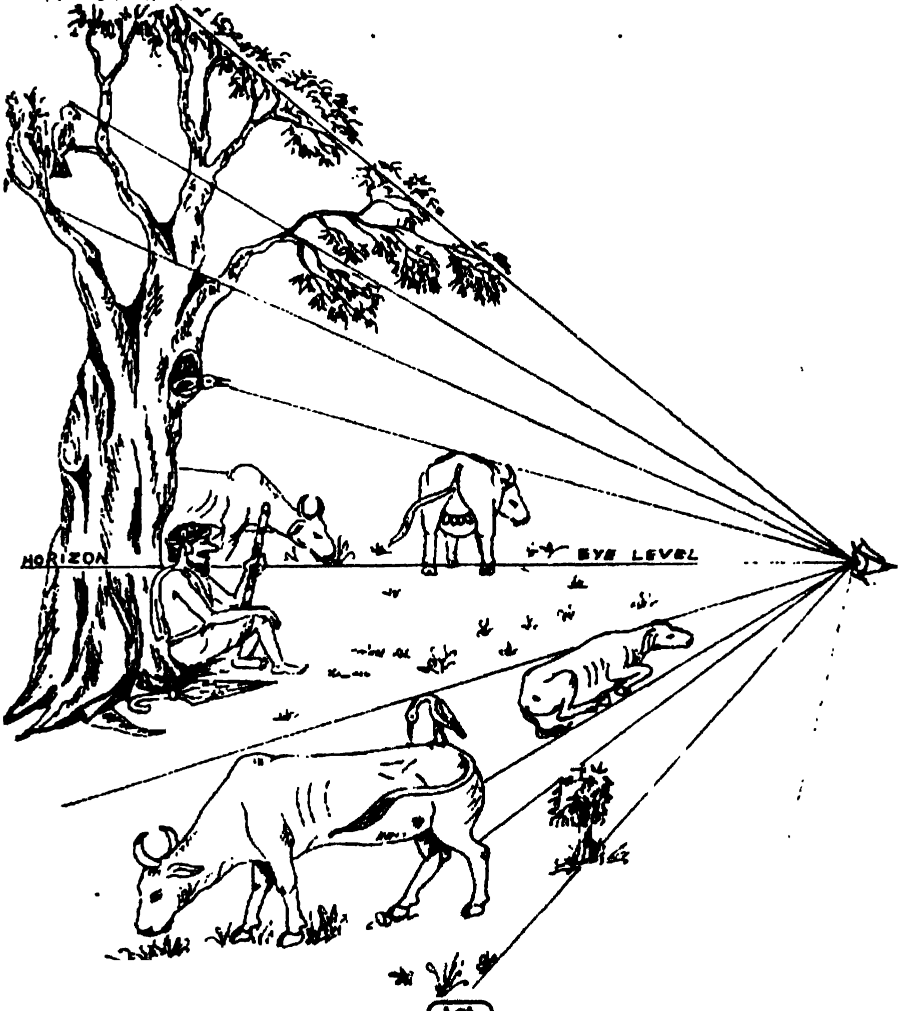
সেয়েহে চিত্ৰপটত চিত্ৰাংকণ কৰোতে ছবিৰ সন্মুখভাগ (Fore Ground) আৰু পশ্চাৎভাগ (Back Ground) ৰ ওপৰত গুৰুত্ব দিয়া প্ৰয়োজন।

হ্ৰস্বকৰণ (FORESHORTENING)

হ্ৰস্বকৰণ হৈছে দৃষ্টিৰ লগত সম্পৰ্ক থকা এক বিষয়। কোনো কোনো সময়ত কোনো বস্তুৰ স্বাভাৱিক দৈঘ্যৰ শেষলৈ সৰু দেখা যায়। বস্তুৰ বহুত উচ্চৰ পৰা নিম্নৰ ফালে যিমান সৰু দেখা যায় কোনো বহুতল ঘৰৰ সকলোফালে প্ৰকৃত উচ্চতাতকৈ কম দেখা যায় বা অনুভৱ হয়। তেনেকৈ কোনো এটা দীঘল বাঁহৰ চুঙাৰ এটা ফুটাত হাতেৰে ধৰি থকা ওচৰৰ ফুটাটোতকৈ সৰু দেখা যাব। একেটা বস্তুকেই ওচৰৰ অংশ আৰু দূৰৰ অংশৰ মাজত যি স্বাভাৱিক ৰূপ দেখা যায় তাকেই হ্ৰস্বকৰণ বা Foreshortening বুলি কোৱা হয়।

দৃষ্টিকোণ (ANGLE OF VISION)

চিত্ৰাঙ্কণৰ বিষয়বস্তু হিচাপে কোনো এটা বস্তুক বিভিন্ন ভাগে আমি দেখিব পাৰে। এখন মেজ (Table) ক সম্মুখফালৰ পৰা চালে একৰকম দেখি, চাৰিটা কোণৰ কোনো এটা ধাৰৰ পৰা চালে বেলেগ দেখা যায়। দেখাৰ দিশ পৰিবৰ্তনৰ লগে লগে বস্তুটোৰ কৌণিক অৱস্থান সলনি হয় আৰু বস্তুৰ একাংশ আমাৰ দৃষ্টিপটৰ বাহিৰ হয়। ইয়াকে দৃষ্টিকোণ (Angle of vision) বা Point of view বুলি কোৱা হয়। ছবি অঁকাৰ সময়ত দৃষ্টিকোণৰ জ্ঞান নাথাকিলে ছবিৰ বাস্তৱতাৰ দিশত ত্ৰুটি বৈ যাব।



টেক্শ্যাৰ (TEXTURE)

চিত্ৰাঙ্কণত টেক্শ্যাৰৰ অসমীয়া প্ৰতিশব্দ বিচাৰি পোৱা নাযায়। Texture অভিধানিক অৰ্থ হৈছে কাপোৰৰ বাণ বা বাণি বা কাপোৰৰ বোৱা-কটা কাৰ্য্য। কিন্তু চিত্ৰকলাত ইয়াক বেলেগ অৰ্থত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। এখন বালিয়া কাগজ, প্লাইবোৰ্ড, হাৰ্ডবোৰ্ড বা কেনভাচ কাপোৰ আদি আমি হাতেৰে চুলে খহটা অনুভৱ হয়, টেক্শ্যাৰ হৈছে এটা বৈশিষ্ট্য বা বস্তুৰ আয়তন সম্পৰ্কীয় গুণ। যেতিয়া ইয়াক দ্বি-আয়তনলৈ ৰূপান্তৰ কৰা হয় তেতিয়া ইয়াত আল্পনা বা নক্সা (Design) ৰ টেক্শ্যাৰ হিচাপে জনা যায়। ইয়াক বিভিন্ন ধৰণৰ সৰঞ্জামেৰে কাঠ, চামৰা, টিন, প্লাষ্টিক, কাপোৰৰ ৰবৰ আদিত বিভিন্ন ধৰণৰ আল্পনা বা নক্সা অংকন কৰি চাপ দি ব্যৱহাৰ কৰা হয়। টেক্শ্যাৰ হৈছে চাক্ষুক বা দৃশ্যমান বৈশিষ্ট আৰু ইয়াক চিত্ৰৰ ক্ষেত্ৰত দেখা পোৱা যায়। বিভিন্ন বস্তুৰ আকৃত্তি ও গঠন টান, ঢিলা, নমনীয়।

মিহি, পাতল, ডাঠ, খহতা আদি ইয়াৰ বিভিন্ন বৈশিষ্ট্য। কোনো এজন ব্যক্তিয়ে ইয়াক স্পৰ্শ কৰি বা চাই আৰু উক্ত বস্তুৱে অধিকাৰ কৰা স্থানৰ ধাৰণাৰ পৰা এইটো নিৰ্ণয় কৰিব পাৰে। ই সমস্বৰীয় টেকশ্যাৰ বা বৈষম্যপূৰ্ণ হ'ব পাৰে। ই ৰঙৰ ক্ষেত্ৰত এক উল্লেখযোগ্য ভূমিকা গ্ৰহণ কৰে আৰু একেটা ৰঙেই এডোখৰ ঠাইৰ পৰা আন এডোখৰ ঠাইলৈ পৰিবৰ্তন হয়। টেকশ্যাৰক দুটা ভাগত ভাগ কৰা হৈছে।

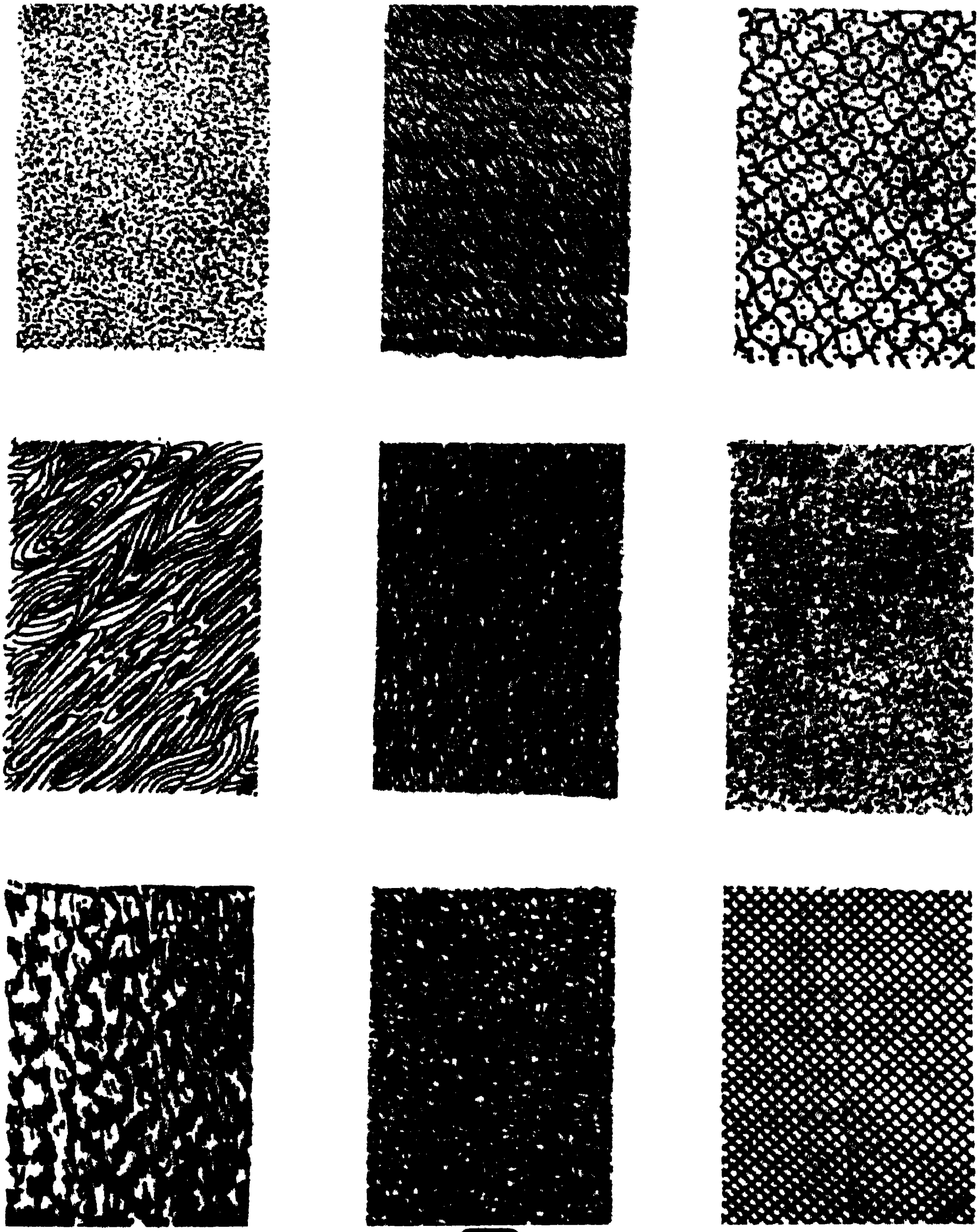
ক) স্পৰ্শ সম্বন্ধীয় টেকশ্যাৰ (Tactile Texture)

খ) দৃশ্যমান টেকশ্যাৰ (Visual Texture)

স্পৰ্শ সম্বন্ধীয় টেকশ্যাৰক অনুভূতিৰ দ্বাৰা নিৰ্ণয় কৰা হয় আৰু ইয়াক প্ৰাকৃতিক বস্তুত বা গোটা পদাৰ্থত যেনে ঃ- ডাঙৰ ডাঙৰ গছ, শিল, বৃদ্ধ মানুহৰ মুখ, হাত-ভৰি আদিত পৰা বয়সৰ আচোঁৰ জীৱজন্তু আৰু বিভিন্ন বস্তু আদিত পোৱা যায়।

দৃশ্যমান টেকশ্যাৰ দেখা যায় গতিশীল পদাৰ্থত। এই ক্ষেত্ৰত পশ্চাৎভাগে বস্তুৰ চৰিত্ৰ প্ৰকাশ কৰাত উল্লেখযোগ্য ভূমিকা গ্ৰহণ কৰে।

টেক্শ্যাৰ (TEXTURE)



ছন্দ (RHYTHM)

চিত্ৰকলাত ছন্দ হ'ল চিত্ৰৰ প্ৰাণ। থোৰতে ক'বলৈ গ'লে ৰেখাৰ গতিত ৰঙৰ বৈচিত্ৰ আৰু ৰূপৰ গতিৰ চিত্ৰত ছন্দ বা প্ৰাণৰ সৃষ্টি হয়। এই ছন্দৰ বৈচিত্ৰ্যৰ অভাৱ হ'লে চিত্ৰ নিস্প্ৰাণ হয়।

চিত্ৰত ছন্দৰ তৈয়াৰী হয় ৰং, ৰেখা, পোহৰ, ছাঁ আৰু ৰূপৰ মাজত। পাতল ৰঙৰ লগত ডাঠ ৰঙৰ যেতিয়া মিশ্ৰণ কৰা হয় সেই মিশ্ৰণ খুব সুন্দৰ ভাবে মিলি যায়। তেতিয়া ছন্দৰ প্ৰভাৱ পৰে। ৰূপৰ গঠন আৰু ভঙ্গিমাৰ ইথান-পতনৰ মাজত ছন্দৰ প্ৰকাশ ঘটে।

বিমুৰ্ত্ত ছবিত একাধিক ৰং আৰু অসংখ্য পৰ্দা তৈয়াৰ হয়। ইয়াত ছন্দৰ সঙ্গতিপূৰ্ণ মাত্ৰা বজাই ৰাখি স্বাধীনভাৱে নিৰপেক্ষ ৰং ব্যৱহাৰ কৰে। ফলত ছবিত ছন্দৰ মাজেদি অফুৰন্ত গতিৰ সৃষ্টি হয়।

ক্ষীণ ৰেখাৰ গতিৰ মাজত ছন্দ নাথাকে। ৰেখাৰ অবিহনেও ছন্দ থাকে তাকে প্ৰকাশ কৰাৰ সাধনাই হৈছে শিল্প সাধনা। খোজ কঢ়াৰ ক্ষেত্ৰত হাবিয়ে-জংঘলে যাত্ৰা কৰিলে ছন্দৰ প্ৰভাৱ বৃদ্ধি হয় কিন্তু চিত্ৰকলাৰ ৰঙৰ ক্ষেত্ৰত ছন্দ হাবিয়ে-জংঘলে গলে চিত্ৰ নষ্ট হয়। অৰ্থাৎ চিত্ৰখনত কোনো পৰিকল্পনা বা শৃংখলাবদ্ধভাৱে ৰঙৰ সামঞ্জস্যৰ সৃষ্টি কৰিব নোৱাৰিলে ছবিখন সফল ছবি নহব বা ছবিখন নষ্টহে হ'ব।

সেয়েহে চিত্ৰকলাত ৰেখা ছন্দ হৈছে মুখ্য বা প্ৰাথমিক স্থান। সৰলৰেখাৰ সমষ্টিৰ দ্বাৰা ছন্দোবদ্ধ অৱস্থান পোৱা যায়। বেকা ৰেখাৰ ছন্দত দৃষ্টিয়ে বেছি তৃপ্তি পায়, সৰলৰেখাৰ গতি ছন্দত এক বিৰামহীন ভাৱে থাকে। আৰু ই চিত্ৰক বৈশিষ্ট্যহীন কৰে। কিন্তু বক্ৰৰেখাৰ ছন্দই কম সংখ্যক ক্ষুদ্ৰ ৰেখাৰ মধুৰ মিলন আৰু মধুৰ ৰসৰ সৃষ্টি কৰে। ৰঙৰ ছন্দত শিল্পীয়ে ৰঙৰ ঐক্য তানিক নিয়ম অনুসৰণ কৰে। ৰলত ৰসৰ ঐক্যতানত ৰঙৰ ছন্দৰূপে দেখা যায়।

ৰং (COLOUR)

চিত্ৰকলাত ৰঙৰ ব্যৱহাৰ অপৰিহাৰ্য। সূৰ্যৰ পোহৰেই হ'ল ৰঙৰ প্ৰথম পৰিচয়। সূৰ্যৰ সাতোটা পোহৰত ৰঙৰ মিশ্ৰণ আছে। সূৰ্য্যৰ পোহৰত প্ৰিজম ধৰিলে বা ৰাম ধেনুত উক্ত সাত ৰঙৰ সাতটা বিভাজন দেখা যায়। এই সাতটা ৰঙক একেলগে ইংৰাজীত - VIBGYOR (ভিবগিয়ৰ) বোলে।

V = Violet (বেঙুনীয়া)   I = Indigo (গাঢ় নীলা)
B = Blue (নীলা)   G = Green (সেউজীয়া)
Y = Yellow (হালধীয়া)   O = Orange (কমলা)
R = Red (ৰঙা)

ৰঙৰ প্ৰকাৰ ঃ ১) প্ৰাথমিক ৰং (Primary Colour)
প্ৰাথমিক ৰং তিনিটা ৰঙা, নীলা আৰু হালধীয়া।

1. Primary Colour or Basic Colour (প্ৰাথমিক ৰং) ঃ Primary Colour বোৰ হ'ল এনেধৰণৰ Colour যিবোৰক অইন Colour ৰ লগত সংমিশ্ৰণ কৰা নহয়। এই Colour বোৰ প্ৰত্যক্ষভাবে খনিজ পদাৰ্থ, শাক-পাচলি, জন্তুৰ চৰ্বি, মাটি আদিৰ পৰা প্ৰস্তুত কৰা হয়। এইবোৰ হ'ল Red, Yellow, Blue Colour.

2. Secondary Colour (দ্বিতীয়াত্মক ৰং) ঃ যেতিয়া দুটা Primary Colour ৰ সংমিশ্ৰণ কৰা হয়, তেতিয়াই আমি এটা Secondary Colour পাওঁ। এইবোৰ হ'ল —
a) Orange = Yellow + Red, b) Green = Yellow + Blue, C) Purple = Red + Blue. Green, Orange and Purple আদি Colour বোৰ Primary Colour ৰ Shade (ছাঁত) উজ্বল যেন লাগে।

3. Tertiary Colour (তৃতীয়যুক্ত ৰং) ঃ যেতিয়া দুটা Secondary Colour সংমিশ্ৰণ কৰা হয়, তেতিয়া আমি Tertiary Cilour পাওঁ।
a) Green + Purple = Olive green
b) Purple + Orange = Russet
c) Orange + Green = Citron

4. Quarternary Colour (চতুস্পদী ৰং) ঃ যেতিয়া দুটা বা ততোধিক Tertiary Colour সংযোজন কৰা হয়, তেতিয়াই আমি Quarternary Colour পাওঁ।
a. Cetron + Olive = Sage.
b. Russet + Citron = Buff
c. Olive + Russet + Plum

5. Grey : যেতিয়া দুটা বা ততোধিক Quarternary Colour mix কৰা হয়, তেতিয়া আমি Grey Colour পাওঁ।

Complementary Colour or Contrasting Colours (বিপৰীত ধৰ্মী ৰং) : যেতিয়া দুটা বিপৰীতধৰ্মী ৰং ব্যৱহাৰ কৰা হয় তেতিয়া প্ৰাথমিক ৰঙৰ দ্বাৰা কিছুমান ৰং একেবাৰে কাষত ব্যৱহাৰ কৰি Secondary Colour বোৰ উজ্বল কৰা হয়। ইয়াকে Complementar Colour বা Contrasting Colour বুলি কোৱা হয়। যেনে — Red and Green, Yellow and Violet, Blue and Orange ইত্যাদি।

Monochromatic Colour Scheme (এক ৰঙীন) : এই পদ্ধতিত একেটা ৰঙৰ বিভিন্ন Tone (বৰ্ণক্ৰম) ব্যৱহাৰ কৰি ছবি তৈয়াৰ কৰা হয়। এনে পদ্ধতিত কৰা ছবিক — Monochromatic Painting বা এক ৰঙীণ চিত্ৰ বুলি কোৱা হয়।

Achromatic Colour Scheme (ৰং বিহীন) : এই পদ্ধতিত কেবল বগা আৰু ক'লা ৰংহে ব্যৱহাৰ কৰা হয়। ফটোৰ ক্ষেত্ৰত Black & White বুলি কোৱা হয়। ছবিৰ ক্ষেত্ৰত Achromatic Colour Painting বুলি কোৱা হয়।

Polychromatic Colour Scheme : (বহুৰঙীন চিত্ৰ) এই পদ্ধতিত এখন ছবিত বহু ৰং ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

Analogous Colour Scheme : (অনুৰূপ/সাদৃশ্য ৰং) এই পদ্ধতিত সাদৃশ্য থকা বা ওচৰ সম্পৰ্ক থকা ৰং ব্যৱহাৰ কৰা হয়। যেনে - নীলা, সেউজীয়া, হালধীয়া আদি ৰং ব্যৱহাৰ কৰা হয়, য'ত ৰঙৰ সংঘৰ্ষ নহয়।

Intensity of Colour : (ৰঙৰ প্ৰাচুৰ্য্যতা) শিল্পীসকলে ছবিত ৰং ব্যৱহাৰ কৰোতে প্ৰাচুৰ্য্যতাৰ ওপৰত গুৰুত্ব আৰোপ কৰে।

Huminosity of Colour : (ৰঙৰ উজ্জ্বলতা) বিশেষকৈ ব্যৱসায়িক ছবিত আৰু বৰ্তমানৰ ছবিবোৰত ৰঙৰ উজ্জ্বলতাৰ ওপৰত শিল্পীসকলে বেছি গুৰুত্ব দিয়া দেখা যায়।

Hue : (বৰণ) Hue ৰ অৰ্থ হৈছে ৰঙৰ নাম। যেনে - হালধীয়া, নীলা, ৰঙা ইত্যাদি। Hue এ এটা ৰং আৰু আনএটা ৰঙৰ লগত থকা পাৰ্থক্যৰ কথা নিৰূপণ কৰে।

Value : (মূল্য) Value এ পোহৰ আৰু ছাঁৰ লগত থকা সম্বন্ধক বুজায়। পোহৰ, ৰং আৰু দূৰত্ব এই তিনিওটাকে একেলগে Tone ৰ Scale বা Value বুলি জনা যায়। যেনে — যিকোনো ৰঙৰ লগত বগা ৰং মিহলালে ৰঙৰ মূল্য (Value) বাঢ়ে আনহাতে কলা ৰঙে মূল্য কমায়। বগা আৰু ক'লা ৰঙৰ মাজত গেৰুৱা ৰং সন্নিবিষ্ট হৈ থাকে। ডাঠ আৰু পাতল ৰঙৰ মাজত গভীৰ বৈষম্যৰ সম্পৰ্ক থাকে। ৰঙৰ মূল্য, ব্যৱধানৰ মূল্য — তপত আৰু ঠাণ্ডা কৰা থাকে। ই আমাক ব্যৱধানৰ সম্পৰ্ক (Painting আৰু Drawing) ৰ গভীৰতাক মূল্যাংকণ কৰে।

Supplementary Colour : (উপৰুৱা ৰং) কেইটামান উপৰুৱা ৰং থাক — সেইবোৰ হৈছে

Veridiam Green, Yellow Ochre, Burnt Sienna, Violet, Black, White ইত্যাদি।

১) প্ৰাকৃতিক বা ভৌতিক ৰং - গছ-লতা, খনিজ জৈৱৰ পৰা পোনে পোনে সংগ্ৰহ কৰা ৰং, জেতুকা ৰং, চিয়াহী ৰং আদি।

ৰাসায়নিক ৰং - খনিজ বা জৈব বস্তু বৈজ্ঞানিক পদ্ধতিৰে নিষ্কাষণ কৰি এই ৰং তৈয়াৰ কৰা হয়। যেনে, তেল ৰং, স্পিৰিট ৰং আদি।

ওপৰৰ দুয়ো বিধৰ পৰা চিত্ৰত ব্যৱহাৰ হোৱা ৰং বজাৰত পোৱা যায়।

১) ৰঙীন খৰি (Crayon Pencil, Wax Crayon)

২) স্কেচ পেন (Sketch Pen)

৩) জল ৰং (Water Colour)

৪) তেল ৰং (Oil Paint)

৫) পোষ্টাৰ ৰং (Poster Colour) আদি।

আবেগ, অনুভূতিৰ ওপৰতো ৰঙৰ ভাগ কৰিব পাৰি।

১) উষ্ম ৰং ঃ- ৰঙা, হালধীয়া, কমলা আদি সূৰ্য্যৰ পোহৰ, বহ্নি, বিপদ, উত্তাপ, আকৰ্ষণ, ৰোমাঞ্চ আদি উত্তেজিত পৰিৱেশত উষ্ম ৰং ব্যৱহাৰ হয়।

২) শীতল ৰং ঃ- নীলা, সেউজীয়া, বেঙুনীয়া আদি শীতল শান্ত, নীৰৱতা আৰু প্ৰকৃতিৰ স্বাভাৱিক পৰিবেশত শীতল ৰং ব্যৱহাৰ হয়।

চিত্ৰ আকোঁতে ৰঙৰ প্ৰতীকৰ ওপৰতো চকু দিব লাগে। ৰঙৰ অৰ্থ সূচক প্ৰতীক বিলাক দিয়া হ'ল।

১) বগা ৰং - সত্য পবিত্ৰতা আৰু পৰিস্কাৰৰ প্ৰতীক।

২) নীলা ৰং - শীতলতা, বিৰহ-বেদনা, শান্ত আৰু বিশালতাৰ প্ৰতীক।

৩) সেউজীয়া - জীৱন যৌৱন আৰু প্ৰকৃতিৰ প্ৰতীক।

৪) ৰঙা - উত্তেজিত, বহ্নি, ৰুদ্ৰৰ প্ৰতীক।

৫) কমলা - উষ্মতাৰ প্ৰতীক।

৬) গেৰুৱা - সাহস আৰু ত্যাগৰ প্ৰতীক।

৭) বেঙুনীয়া - সৌন্দৰ্য্য আৰু কমনীয়তাৰ প্ৰতীক।

৮) ছাই ৰং - নম্ৰতাৰ প্ৰতীক।

৯) হালধীয়া - আনন্দ উল্লাস আৰু বিলাসৰ প্ৰতীক।

১০) ক'লা - মলিনতা, আন্ধাৰ, মৃত্যু আৰু বিষাদৰ প্ৰতীক।

চিত্ৰত ৰঙৰ ব্যৱহাৰৰ প্ৰণালী

ৰঙৰ বিষয়বস্তু ইমান বহল যে চমুকৈ বৰ্ণনা দিয়া কঠিন। চিত্ৰ আঁকোতে ৰঙৰ সংখ্যা যিমানে কম হয় সিমানে চিত্ৰখন মধুৰ হয়।

ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে শুদ্ধকৈ পেঞ্চিলেৰে চিত্ৰ আঁকিবলৈ শিকাৰ পিছতহে ৰং ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। কাৰণ শুদ্ধ চিত্ৰ এখন জীৱন্ত কৰাত ৰং এটা মাধ্যমহে। ৰঙৰ ব্যৱহাৰ প্ৰথমে শিকিবলৈ crayon pencil পিছলৈ Water Colour আৰু বহু পিছলৈহে Oil Colour, Poster colour ব্যৱহাৰ হ'ব লাগে। কেতিয়াবা একেটা ৰঙকে ডাঠ, পাতল আৰু অতি পাতল কৰি ছবি অঁকা হয় তাক এক ৰঙীন চিত্ৰ (1 One Colour painting) বোলা হয়।

প্ৰকৃতিৰ সকলো বস্তুৰেই একোটা নিজস্ব সুকীয়া ৰং আছে। চিত্ৰত সাধাৰণতে সেই ৰঙকে দিয়া হয়। ৰং ব্যৱহাৰ কৰোতে পৰিবেশ সময় আৰু প্ৰতীকৰ কথাও আছে।

যেনে আকাশৰ ৰং নীলা সকলোৰে জানো, কিন্তু সেইবুলি ডাৱৰীয়া বা ৰাতিৰ দৃশ্যত আকাশ সাধাৰণ নীলা নহ'ব। সেইদৰে গছৰ পাতৰ ৰং ঋতু পৰিবৰ্তনৰ লগে লগে সেউজীয়াৰ পৰা হালধীয়া, মুগা আদি ৰঙলৈ পলনি হয়।

পৰিবেশ অনুসৰি ৰং ব্যৱহাৰ সাধাৰণ নিয়মৰ ভিতৰত —

১) আকাশৰ ৰং সূৰ্য উদয়ৰ পৰা ফৰকাল দুপৰীয়া লৈকে আকাশী নীলা, ঘাঁহ-বন সেউজীয়া হ'ব।

২) আবেলি, সূৰ্য অস্তৰ সময়ত আকাশ হালধীয়া আৰু ৰঙাৰ মিশ্ৰণ হ'ব, ঘাঁহ-বনত সেউজীয়া, ওপৰত দৃশ্য হালধীয়া, পানীত ৰঙা ৰঙৰ প্ৰতিবিম্ব পৰিব।

৩) সন্ধ্যা বেলি ডুব যোৱাৰ পিছতো আকাশত হেঙুলীয়া বা ৰঙা ৰং কিছু কিছু সময়লৈকে থাকিব।

৪) ডাৱৰীয়া দিনত, আকাশ ক'লা ডাৱৰে ঢকা হ'ব বৰষুণৰ টোপাল ঈষৎ বগা হ'ব। প্ৰকৃতিৰ পৰিৱেশ সেউজীয়া আৰু ছাঁ ৰঙৰ আবৃত হ'ব।

৫) শৰতৰ জোনাক ৰাতি আকাশত ঈষৎ বগাৰ লগত ডাঠ নীলা গছ-লতা সেউজীয়া ক'লা মিশ্ৰণ হ'ব।

ৰং কৰোতে ছাঁ পোহৰৰ সমন্বয় জনা অতি দৰকাৰ। জল ৰঙত প্ৰথমে পাতল ৰং ব্যৱহাৰ কৰি ক্ৰমে আৱশ্যক অনুসৰি ডাঠ ৰং লাহে লাহে দিব লাগে। দুৰণিৰ সাগৰৰ ৰং আকাশৰ পাতল নীলাতকৈ কিছু গাঢ় কৰিব লাগে। গছ-গছনি, মাটি, ঘাঁহ বন আদিত ৰং ব্যৱহাৰ কৰোতে প্ৰথমে পাতল হালধীয়া ৰং দি পানীখিনি শুকোৱাৰ পিছত ক্ৰমে আৱশ্যক অনুসৰি সেউজীয়া, গেৰুৱা, মিশ্ৰণ ৰং আদি দিব লাগে।.

মূল ৰং ব্যৱহাৰ অভ্যাসৰ ওপৰত বহু নিৰ্ভৰ কৰে, সুন্দৰ চিত্ৰ অঁকা এজনৰো ৰঙৰ ব্যৱহাৰ নজনাৰ বাবে চিত্ৰখনৰ মানদণ্ড বেয়া হ'ব পাৰে।

পৰিপূৰক বা সম্পূৰক, সমবাদী, বাদী আৰু বিবাদী ৰং

পৰিপূৰক বা সম্পূৰক ৰং : তিনিটা মৌলিক ৰঙৰ মাজত যেতিয়া যিকোনো দুটিৰ মিশ্ৰণ কৰিলে বাকী মৌলিক ৰংটিৰ সম্পূৰক বা পৰস্পৰ বিৰোধী ৰঙত পৰিণত হয়। অৰ্থাৎ এটি মৌলিক ৰং আন এটি মিশ্ৰ ৰঙৰ সম্পূৰক ৰং।

সমবাদী ৰং : দুটি ৰং পৰস্পৰ অনুকুল বা পৰিপূৰক হ'লে তাক সমবাদী ৰং বোলা হয়। অৰ্থাৎ এটি ৰঙৰ সমগোত্ৰীয় ৰংবোৰক সমবাদী ৰং বোলে। যেনে : Lemon Yellow, Chrome Yellow, Cadmium Yellow, Yellow Ochre, Neples Yellow এনেকৈ ৰঙা, নীলা, সেউজীয়া, ব্ৰাউন আদি প্ৰত্যেকৰে একোটাকৈ গ্ৰুপ আছে। থোৰতে এই গ্ৰুপবোৰকে সমবাদী বোলে।

<u>YELLOW GROUP</u>
Lemon Yellow
Yellow Ochre
Crome Yellow
Cadimum Yellow
Neples Yellow
Gamboge

<u>BLUE GROUP</u>
Cobalt Blue
Ultramarin Blue
Prussian Blue
Indigo
Celulian

<u>BROWN GROUP</u>
Brunt Sienna
Brunt Umber
Raw Sienna
Indian Red
Row Umber

<u>RED GROUP</u>
Vermilian Red
Crimson Lake
Scarlet Lake
Caramine

<u>GREEN GROUP</u>
Viridian Green
Crome Green
Sap Green
Hockers Green

<u>WHITE GROUP</u>
Flake White
Chiness White
Zinc White

<u>BLACK GROUP</u>
Ivory Black

বাদী ৰং : যেতিয়া এটি ৰঙৰ প্ৰতিবেশী বা সংগঠিত অন্য ৰংটি উজ্জ্বল বা পৰিস্ফুত হৈ উঠে তেতিয়া তাক বাদী ৰং বোলে।

বিবাদী ৰং : যেতিয়া দুটি ৰঙৰ মাজত ওচৰা-ওচৰিকৈ অৱস্থান কৰি সংঘাটৰ সৃষ্টি হয় তেতিয়া তাক বিবাদী ৰং বোলা হয়। নিম্নোক্ত ৰংবোৰক ওচৰা-ওচৰিকৈ অৱস্থান কৰিবলৈ উগ্ৰ ৰকমৰ মিল বা সংঘাটৰ সৃষ্টি হয়। যেনে : ৰঙা-নীলা, সেউজীয়া-নীলা, ৰঙা-ক'লা ইত্যাদি।

মনোক্ৰোম পেইন্টিং বা একবৰ্ণ চিত্ৰ

মনোক্ৰোম পেইন্টিংৰ অসমীয়া ভাষাৰ প্ৰতিশব্দ হৈছে এক ৱৰ্ণ চিত্ৰ। অৰ্থাৎ পানী ৰং, তেল ৰং বা যি কোনো ৰঙৰ ভিতৰত কোনো এটা মাধ্যমৰ ৰঙৰ এটা ৰং — যেনে নীলা ৰং — এটা বিষয়বস্তু অঙ্কন কৰি এই নীলা ৰং ব্যৱহাৰ কৰি ছবিখন সম্পূৰ্ণ কৰা হয়। প্ৰথমে অঙ্কিত বিষয়বস্তুৰ ওপৰত খুব পাতলকৈ বৰ্ণলেপন কৰা হয়, তাৰপাছত প্ৰয়োজন অনুসৰি একেটা ৰঙৰ দ্বাৰা বিষয়বস্তুৰ বিভিন্ন অংগ সমূহ স্পষ্ট প্ৰকাশ কৰা হয়। প্ৰথম অৱস্থাত শিল্পীসকলে একবৰ্ণৰ চিত্ৰৰ বাবে তৈল ৰং মাধ্যম হিচাপে বাছনি কৰিছিল। এই ৰং ব্যৱহাৰৰ নিয়ম পানী ৰং ব্যৱহাৰৰ সম্পূৰ্ণ বিপৰীত। পানী ৰঙৰ চিত্ৰত পোহৰ ছাঁৰ অৱতাৰণাত ৰঙৰ ব্যৱহাৰ কৰা হয়। প্ৰথমে অতি পাতল বৰ্ণ লেপন তাৰপাছত প্ৰয়োজন অনুযায়ী আকৃতি বিকাশৰ বাবে আপেক্ষাকৃত অধিক গাঢ়ত্বৰ বাবে বৰ্ণ প্ৰয়োগ কৰা হয়। তেলৰঙৰ চিত্ৰত বৰ্ণৰ প্ৰয়োগ গাঢ়ৰ পৰা ক্ৰমে পাতল বৰ্ণৰ অৱতাৰণা কৰা হয়।

তলত পানীৰঙৰ ক'লা ৰঙৰ দ্বাৰা এখন চিত্ৰ অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল।

ৰঙৰ উচ্চ-নিম্নৰ গভীৰতা বা বৰ্ণক্ৰম বা টোন (TONE)

চিত্ৰৰ প্ৰধান আৰু অপৰিহাৰ্য্য উপাদান হ'ল ৰং। প্ৰত্যেক ৰঙৰ নিজৰ বৈশিষ্ট্য বা পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰভাৱত সময়ে সময়ে বগা, ক'লা, উজ্জ্বল বা অন্ধকাৰময় হয়। এই ৰঙৰ গভীৰতাৰ মাত্ৰাৰ পাৰ্থক্যকে টোন (Tone) বোলে। ৰঙৰ এই টোনক পৰ্দা বুলি কোৱা হয়।

টোনে ছবিত পোহৰ আৰু ছাঁৰ উচ্চ-নিম্ন প্ৰভাৱৰ সৃষ্টি কৰে। সকলো বস্তুত পোহৰ ছাঁ সমভাৱে নপৰে। বস্তুৰ আয়তন আৰু তল অনুসাৰে পোহৰ পৰ্দাত পাতল আৰু ডাঠ ৰং দেখা যায়। ছবিত কোনো বস্তু সমতলীয় দেখা নাযায়। ৰঙৰ ডাঠ-পাতল পৰ্দা বিন্যাসৰ সাহাৰ্য্যত বস্তুৰ, আয়তন, তল, স্থিতি আদি দেখা যায়। টোন বা ৰঙৰ গভীৰতাৰ বাবে ছবিত বস্তুৰ প্ৰকৃত ৰূপ ফুটি উঠে।

পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰভাৱত টোনৰ সৃষ্টি হ'লেও ৰঙৰ নিজস্ব গভীৰতা আছে। যেনে হালধীয়াতকৈ ৰঙা আৰু ৰঙাতকৈ নীলা বেছি গভীৰ। কিন্তু বগা মিশ্ৰণ কৰি ৰঙৰ স্বাভাৱিক টোনক আৰু বেছি উজ্জ্বল বা কলা বা ধূসৰ বৰণ কৰি গভীৰ কৰিব পাৰি। ৰঙা আৰু সেউজীয়া ৰঙৰ লগত বগা আৰু ক'লা ৰঙৰ সমন্বয় ঘটিলে ৰঙৰ গভীৰতা চিনাত অসুবিধা আহি পৰে।

চিত্ৰপটৰ অধিকাংশ স্থানত পাতল টোনৰ ৰঙ প্ৰয়োগ কৰি তাৰ কোনো কোনো অংশত অলপ বা বেছি গভীৰ টোন প্ৰয়োগ কৰিলে টোনৰ স্থান বেছি উজ্জ্বল যেন লাগে।

ৰঙৰ উজ্জ্বলতা আৰু গভীৰতাৰ পৰা টোনৰ সৃষ্টি হ'লে চিত্ৰৰ লগত একবৰ্ণ বা বহুবৰ্ণ বা সীমিত বৰ্ণ চিত্ৰৰ টোনৰ বৈশিষ্ট্য সহজে বুজা যায়।

বহুবৰ্ণৰ চিত্ৰত টোনৰ বৈশিষ্ট পৰ্য্যবেক্ষণ কৰা খুব সহজ নহলেও বিশেষ পদ্ধতিত ইয়াৰ অনুধাৱন কৰা হয়।

যিখন ছবিত শিল্পীয়ে সমভাৱে ৰং প্ৰয়োগ কৰে তাতেই টোনৰ গভীৰতা নিৰ্ভৰ কৰে। টোনে ছবিৰ সমগ্ৰ বস্তুৰ ৰূপক সামগ্ৰীকতাত আবদ্ধ কৰে। ৰঙৰ গভীৰতাৰ মাত্ৰাও হ্ৰাস-বৃদ্ধিত পোহৰ আৰু ছাঁৰ ভূমিকা আছে। ৰঙৰ উজ্জ্বলতা আৰু ক্ষীণতাক পোহৰ আৰু ছাঁয়ে নিয়ন্ত্ৰণ কৰে। মনৰ নানা আবেগ-অনুভূতি কোনো কোনো শিল্পীয়ে পোহৰ আৰু ছাঁৰ মাধ্যমত প্ৰকাশ কৰে। টোনৰ অন্যতম ভূমিকা হ'ল যে ইয়াৰ সাহাৰ্য্যত বস্তুৰ ত্ৰিমাত্ৰিক আয়তনক চিত্ৰপটত ৰূপ দিয়া হয়। বস্তুৰ ঘনত্ব আৰু পৰিসৰৰ গভীৰতাকো টোনৰ সাহ্যৰ্য্যত দেখা যায়। ছবিত বৰ্ণ বৈচিত্ৰ্য কম থাকিলে টোনৰ ক্ৰম পৰিবৰ্তন দেখি। বস্তুৰ ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপ ও ঘনত্বক দেখা পোৱা হয়।

TINT

Tint শব্দৰ অৰ্থ বৰ্ণক বুজায়। যেতিয়া বগা ৰঙৰ লগত আন যিকোনো ৰং সংমিশ্ৰণ কৰা হয় তেতিয়া তাক Tint বুলি কোৱা হয়। যেনে : Red, Blue, Tint, Gray, Tint ইত্যাদি।

Middle Tint : মিড'ল টিণ্ট মধ্যবৰ্ণ পূৰ্বতে উল্লেখ কৰা হৈছে যে প্ৰত্যেক বস্তুৰ ওপৰত পোহৰ আৰু ছাঁয়ে ক্ৰিয়া কৰে। সময় বিশেষে কেতিয়াবা ছাঁৰ অংশ প্ৰবল হয়। পোহৰ আৰু ছাঁ পৰিথকা স্থানবোৰক কিছুমান অংশত ভাগ কৰা হৈছে। যেনে : Light, Half light, Grey, middle Tone, Half dark, Dark ইত্যাদি। বস্তুৰ ওপৰত পোহৰ আৰু ছাঁৰ যি সমাবেশ হয় তাৰ মধ্যবৰ্ত্তী স্থানক Middle Tint বা মধ্যবৰ্ণ বোলে।

Light Tone — Middle Tint — Dark Tone

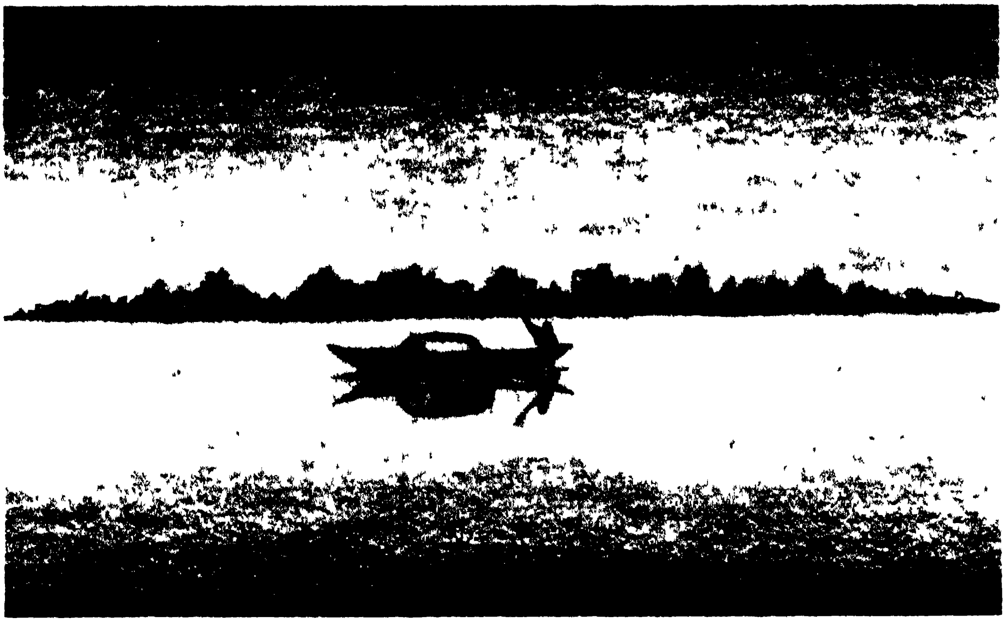
বৈষম্য (CONTRUST)

বৈষম্যই অসাদৃশ্য বা পাৰ্থক্যৰ কথা বুজায়। অন্যকথাত কবলৈ গ'লে কোনো এটা বস্তু অন্য বস্তুৰ লগত থকা তুলনা বা বিভিন্ন মাধ্যমৰ মাজত থকা বৈপৰীত্য বা গঠন, চৰিত্ৰ, ৰেখা, টোন, ৰং, আকৃতি, মূল্য পাতল আৰু ডাঠ, ঠাণ্ডা আৰু গৰম, টান আৰু কোমল ৰং ইত্যাদিৰ মাজত পাৰ্থক্য আৰু সম্বন্ধকে বুজায়। ই কাৰ্য্যৰ নক্সা, খা-খৰচ, পোষ্টাৰ আদিত থকা বৈষম্যতাৰ কথাও উনুকিয়াই দিয়ে। ই দৰ্শকৰ অনুৰূপৰ কথাও সূচায় আৰু গতিৰ সৃষ্টি কৰে।

বৈষম্য বা (Contrust) বুলিলে ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে সহজ ভাষাত এনেদৰে বুজিব যে এটা ৰং বা একাধিক ৰঙক ইটোৰ লগত সিটোৰ সুন্দৰ সামঞ্জস্য ঘটোৱা বা এটা ৰঙকে ডাঠ বা পাতলকৈ বোলোৱাকে বুজায়। ফটোতোলাৰ ক্ষেত্ৰটো ফটোগ্ৰাফাৰ সকলে এই বৈষম্যৰ ওপৰত অধিক গুৰুত্ব দিয়ে। ফটোত বৈষম্যৰ বেছিকৈ সৃষ্টি কৰিলে ফটোখনৰ পোহৰ আৰু ছাঁ বেছিকৈ উজ্জ্বল হয়। চিত্ৰকলাৰ পাঠ্যক্ৰমত ৰং কৰাৰ ক্ষেত্ৰত বৈষম্যৰ গুৰুত্ব খুব বেছি।

সমন্বৰ (HARMONY)

সমন্বৰ হৈছে এটা চুক্তি আৰু মিশ্ৰণৰ এক আমোদজনক শৃংখলাবদ্ধ কাৰ্য্য। ইয়াত বিভিন্ন গঠনৰ টোনৰ ৰং, ৰেখা আদিৰ সংমিশ্ৰণ হয়। এই সমন্বৰে সৌন্দৰ্য্যৰ সৃষ্টি কৰে। ই স্থানৰ এক সম্বন্ধ যিটোক দৈৰ্ঘ্য, আকাৰ আৰু উচ্চতাৰ লগত তুলনামূলকভাৱে মূল্যাংকণ কৰিব পাৰি। ই দৃষ্টি আকৰ্ষণ কৰে। সঙ্গীতৰ ক্ষেত্ৰত সমন্বৰ হৈছে একে সময়তে উত্তৰ হোৱা শব্দৰ সংমিশ্ৰণ। যেনেকৈ একেখন হাৰমনিয়ামত বিভিন্ন সুৰ, তাল, মান, লয় থাকে, কোমল, কঠুৱা, আৰু মিহি সুৰ হাৰমনিয়ামত থাকে। এজন গীতিকাৰে বা সুৰকাৰে এটি গীতত বা বহু গীতত এই হাৰমনিয়ামৰ বিভিন্ন স্বৰত.সুন্দৰ সুৰৰ সামঞ্জস্য ঘটায়। তেনেদৰে এজন চিত্ৰশিল্পীয়ে এটা ৰং বা একাধিক ৰঙৰ ইটোৰ লগত সিটোৰ সুন্দৰভাৱে সামঞ্জস্য ঘটোৱাকে সমস্বৰ (Harmony) বুলি কোৱা হয়। অৰ্থাৎ ই হৈছে সম্পৰ্কীয় ৰঙৰ এক মধুৰ সংমিশ্ৰণ আৰু প্ৰত্যেকটো ৰঙেই ইটোৱে সিটোৰ লগত খাপ খাই পৰে। যেনে বগা ৰঙ একোটা ক্ৰমান্বয়ে হালধীয়াৰ পৰা কমলালৈ আৰু শেষত ৰঙালৈ লৈ যোৱা হৈছে বা ৰঙাৰ পৰা ক্ৰমান্বয়ে কমলা হালধীয়া আৰু বগা কৰা হৈছে যি চাৰিটাৰ মাজত কোনো পাৰ্থক্যৰ ৰেখা নাই, এক সুন্দৰ সংমিশ্ৰণ ঘটিছে।



পৰিপ্ৰেক্ষিত বা অবিকল দৃশ্য (PERSPECTIVE)

চিত্ৰাংকণৰ ক্ষেত্ৰত দৃষ্টিগাহ্য বিষয় বা বস্তুৰ সঠিকভাৱে চৰিত্ৰায়ন আৰু বাস্তৱ ৰূপ দিবলৈ আৰু শিল্পীৰ অৱস্থানৰ পৰা নিকটৱৰ্ত্তী আৰু দূৰবৰ্তী বস্তুৰ সঠিক মান পৰিমাণ নিৰ্ণয় কৰিবলৈ যি বিশেষ গাণিতিক পদ্ধতি অৱলম্বন কৰা হয় তাক পৰিপ্ৰেক্ষিত বা অবিকল (Perspective) কোৱা হয়। পৰিপ্ৰেক্ষিত বা অবিকল শিক্ষাৰ কাম হ'ল দ্বিমাত্ৰিক পৰিতলত ত্ৰিমাত্ৰিকতা বোধ আৰু গভীৰতা সৃষ্টি কৰা।

পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ সাধাৰণ অৰ্থ হ'ল প্ৰকৃত বস্তু সমূহৰ মাজত পাৰস্পৰিক সম্পৰ্ক, সেইবোৰৰ পৰস্পৰৰ মাজত যি আনুপাতিক দূৰত্ব, নৈকট্য, গভীৰতা আছে তাক নিৰ্ণয় কৰা।

সমান্তৰাল দুডাল সৰলৰেখা যেতিয়া ক্ৰমাগত দূৰলৈ ধাবিত হয় তেতিয়া এক বিলীয়মান (Vanishing point) বিন্দুত দুয়োডাল ৰেখা মিলিত হয় বিলীয়মান বিন্দু বুলি ক'লে অদৃশ্য হৈ যোৱা শেষ বিন্দুটোক বুজায়। সকলো সমান্তৰাল সৰলৰেখাকে ছবিৰ সমতলৰ সমান্তৰাল ধৰি নিয়া হয় আৰু দূৰলৈ অগ্ৰসৰ হৈ একোটি বিন্দুতে মিলিত হয়। এই বিলীয়মান বিন্দু এক বা একাধিক হ'ব পাৰে। উদাহৰণস্বৰূপে কোৱা হয় যে ৰাস্তা যদি সোঁহাতে-বাওঁহাতে বেঁকাকৈ যায় তেনেতে প্ৰত্যেক বক্ৰৰ মুখৰ পৰা পথৰ দুয়ো কাষত কাল্পনিক সৰল ৰেখা টানি দূৰলৈ নিলে একো একোটি পৃথক বিলীয়মান বিন্দু পোৱা যায়। পাহাৰ অঞ্চলৰ উচ্চ নিম্নৰ ওপৰেদি পথ গলেও একাধিক বিলীয়মান বিন্দু পোৱা যায়।

বাস্তৱত আমি কোনো এক বিন্দুত উপস্থিত হৈ এটা ডাঙৰ ঘৰ, এটা পথ, এখন নৈ, এখন দীঘল দলং, এখন ৰেল আদিক লক্ষ্য কৰো তেন্তে দেখিম যে উক্ত বস্তুবোৰ ক্ৰমান্বয়ে সৰু হৈ গৈছে।

ইয়াকে পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Perspective) বুলি কোৱা হয়।

পঞ্চদশ শতিকাত ইটালীত 'ব্ৰুনেলেছি' (Brunelleschi) য়ে পৰিপ্ৰেক্ষিত শিক্ষাৰ ধাৰণা দিছিল আৰু 'এলবাৰ্ট ওচেল্বক' (Albert Uccelibc) আৰু 'পিয়াৰো ডেল্লা ফ্ৰানচেছ্কা (Piero Della Francesca) য়ে ইয়াৰ উন্নতি সাধন কৰিলে।

বিভিন্ন প্ৰকাৰৰ পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Different types of Perspective)

(ক) বায়ুৰ পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Aerial Perspective) এই দৃশ্যত বায়ুমণ্ডল আৰু সূৰ্য-চন্দ্ৰৰ বিভিন্ন অৱস্থান আৰু সময়ৰ পৰিৱৰ্তনৰ বাবে পোহৰৰ ক্ষেত্ৰত হ'বলগা অৱনতি আৰু ৰং ছাঁ আদিৰ গুণসমূহৰ সালসলনি হয়। বায়ুৰ পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্যই বৰ্ণক্ৰম (Tone) বৰ্ণৰ মূল্যৰ পৰিৱৰ্তনৰ লগত সম্বন্ধ ৰাখে আৰু পাৰিপাৰ্শ্বিক অৱস্থাৰ ঘনত্বৰ বাবে সকলো ধৰণৰ ৰঙৰ দূৰত্বৰ অনুপাতত নীলা ৰঙৰ ফালে ঢাল খায়।

(খ) সমান্তৰাল ক্ষিতিজ পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Parallel Perspective) এই ক্ষেত্ৰত মাত্ৰ এটা অদৃশ্য বিন্দু থাকে আৰু বস্তুৰ সন্মুখভাগ পৰ্যবেক্ষণৰ বাবে সমান্তৰাল হৈ থাকে। সেইবাবেই ইয়াক কোৱা হয় সমান্তৰাল পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য। এই দৃশ্যত সন্মুখভাগৰ পৰা সমান্তৰালভাৱে ৰেখাবোৰ আগবাঢ়ি গৈ নিৰ্দিষ্ট এক শীৰ্ষবিন্দুত লগ হোৱা যেন দেখা যায়।

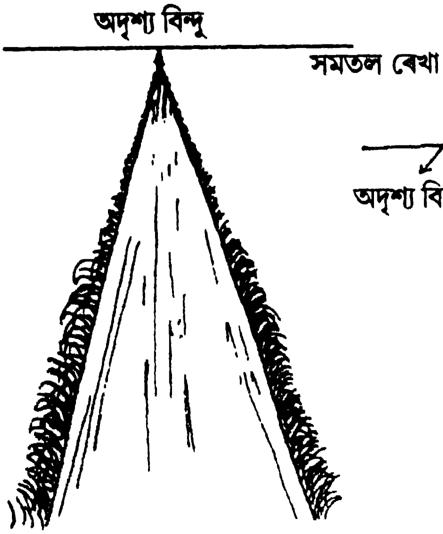
(গ) কোণীয়া পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Angular Perspective) এই ক্ষেত্ৰত বহুটো বস্তুক কৌণিক অৱস্থান কৰা হয় আৰু ইয়াৰ দুটা অদৃশ্য বিন্দু থাকে।

(ঘ) হেলনীয়া পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Oblique Perspective) এই ক্ষেত্ৰত এচলীয়া ঠাইখন ওপৰলৈ আৰু তললৈ যায় আৰু এটা বিন্দুত ই মিলিত হয়।

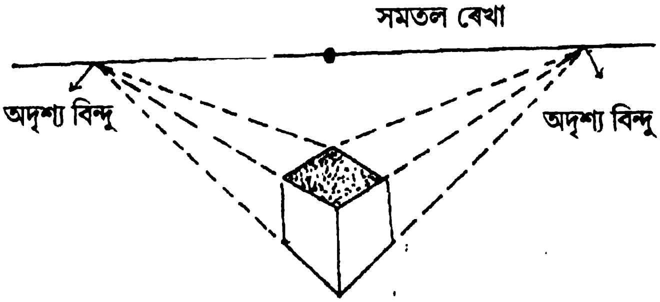
(ঙ) বৃত্তীয় পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Circular Perspective) যেতিয়া এটা বৃত্ত আমাৰ দৃশ্য ৰেখাৰ লগত উলম্ব দিশত থাকে আৰু ইয়াৰ স্থান আমাৰ দৃশ্যৰেখাৰ লগত মিলি থাকে ইয়াক তেতিয়া আনুপাতিক হিচাপে দূৰত্বৰ ক্ষেত্ৰত সৰু যেন দেখা যায় আৰু বৃত্তটোক সাধাৰণতে উপবৃত্তৰ দৰে দেখা যায়। যেতিয়া ইয়াৰ ঠাই সলনি কৰা হয় তেতিয়া ইয়াক ডিম্বাকৃতি (Ovel) ৰ দৰে দেখা যায়।

(চ) দ্বিবিন্দু পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য (Two point Perspective) ইয়াক সাধাৰণতে দুটা দৃশ্যৰ ওপৰত ভিত্তি কৰি সজোৱা হয়। ওপৰৰ দৃশ্য (Top View) আৰু সন্মুখ দৃশ্য (Front View) এই দুয়োটাৰে দুটাকে দৃশ্যমান বিন্দু (Appeared point) আৰু অদৃশ্য বিন্দু (Vanishing Point) থাকে।

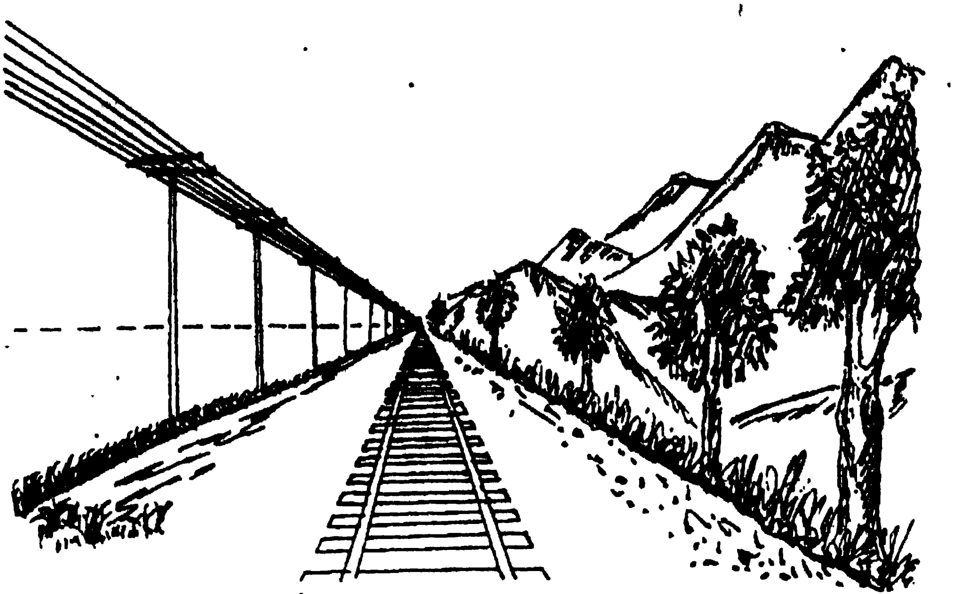
তলত ছবি সহ পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল।

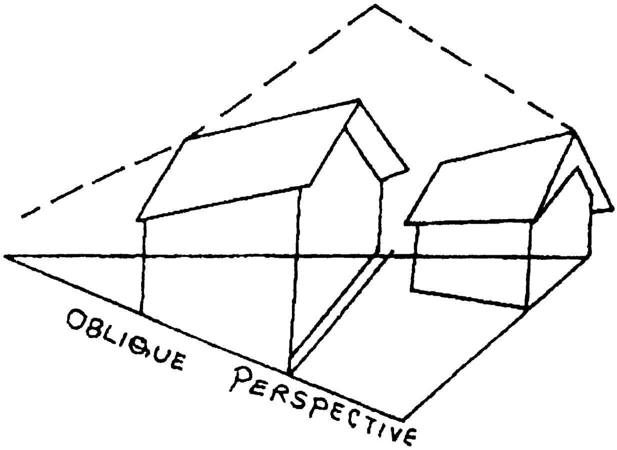


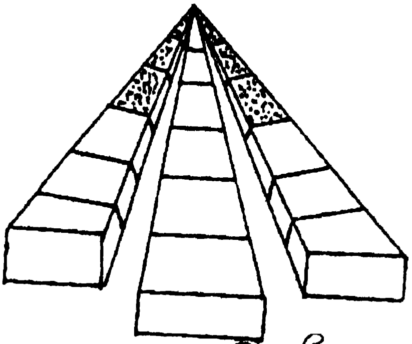
সন্মুখ দৃশ্য



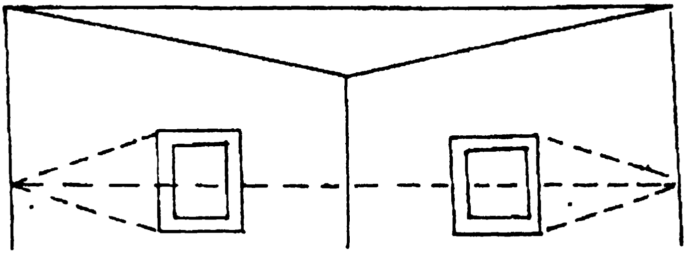
কোণীয়া পৰিপেক্ষিত
Angular Perspective

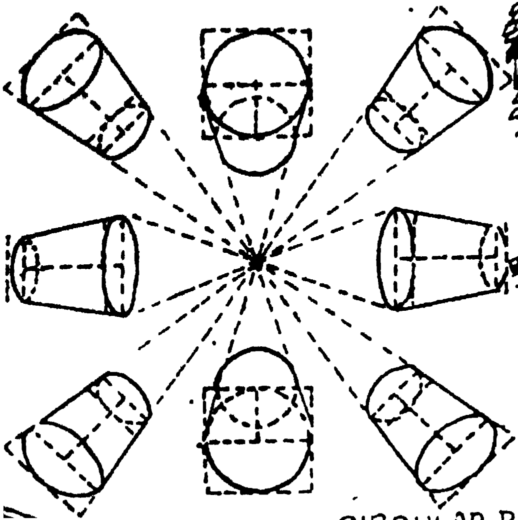




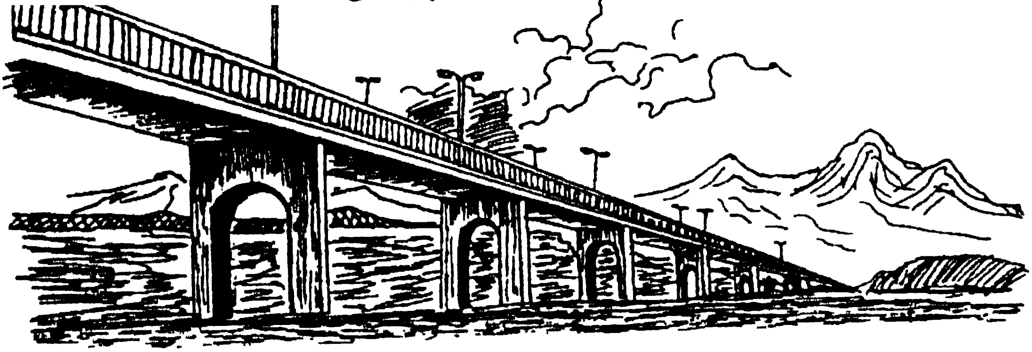


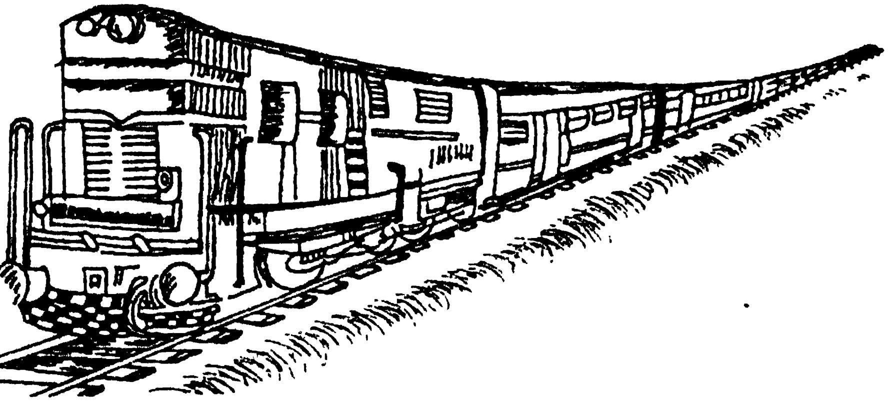
সমান্তৰাল পৰিপ্ৰেক্ষিত দৃশ্য
PARALLEL PERSPECTIVE





CIRCULAR PERSPECTIVE





বাহিৰৰ দৃশ্য অধ্যয়ন (OUT DOOR STUDY)

ছাত্ৰ-ছাত্ৰীসকলে নিজক এজন চিত্ৰশিল্পী হিচাপে গঠন কৰিবলৈ হ'লে বহিৰ্জগতৰ দৃশ্য অধ্যয়ন কৰাটো অতি প্ৰয়োজন অৰ্থাৎ সকলো ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে নিৰ্দিষ্ট কোঠাৰ ভিতৰত কেৱল চিত্ৰকলাৰ পাঠ্যপুথি বা বৰ্ডৰ চিত্ৰ অনুসৰণ বা অনুশীলন চৰ্চা কৰি থাকিলে শিল্পৰ অধ্যয়ন সম্পূৰ্ণ নহ'ব। প্ৰতিজন ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে ঘৰৰ বাহিৰৰ দৃশ্য যেনে ঘৰ, পথ, নাও, জাহাজ, পৰ্বত-পাহাৰ, বিভিন্ন যান-বাহন, মানুহ, জীৱজন্তু, গছ-গছনি ইত্যাদিবোৰ নিজৰ দৃষ্টিৰে ভালদৰে পৰ্য্যবেক্ষণ আৰু অধ্যয়ন কৰি শুদ্ধকৈ চিত্ৰাঙ্কণ কৰা অতি প্ৰয়োজন। এই বিষয়ত যে শিক্ষাগুৰু একান্তই প্ৰয়োজন এনে কোনো কথা নাই। নিজৰ দৃষ্টিকোণেৰে বিবেচিত বাহিৰৰ কোনো বিষয়বস্তুক ভালদৰে পৰ্য্যবেক্ষণ কৰি যেতিয়া চিত্ৰাঙ্কণ কৰা হয় আৰু যদি সেই ছবিখনত কিবা ভুল হয় সেই ভুলবোৰ উক্ত বিষয়বস্তুৱে আমাক আঙুলিয়াই দিব। সেইদৰে এখন বাগিচাৰ এটা কোণ বাহিৰৰ জগতৰ চিত্ৰাঙ্কণৰ অতি সুন্দৰ বিষয় বা এখন গাড়ী, এজোপা নাৰিকল বা তামোলগছ, এজনী শুই থকা গৰু, এটা লাইট পোষ্ট ইত্যাদিবোৰ প্ৰাৰম্ভিক পৰ্য্যয়ৰ একো একোটা সুন্দৰ বিষয়।

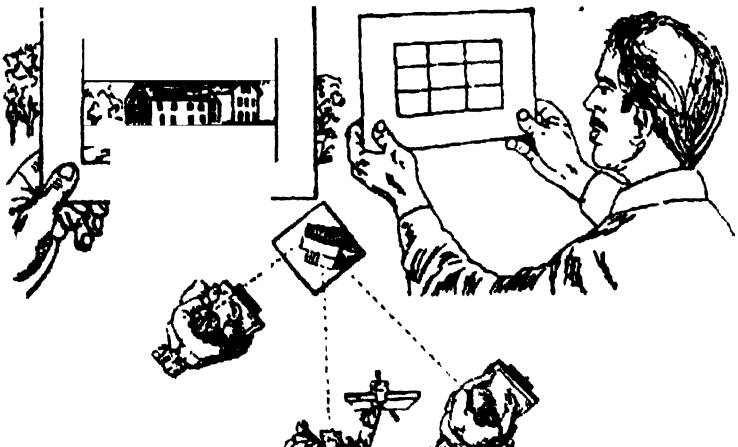
প্ৰথমে নিজকে অঙ্কনৰ বাবে সাজু কৰি ল'ব লাগে, দ্বিতীয়তে আঁকিবলগীয়া বিষয়টো ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ আৰু চাব লাগে, তৃতীয়তে চিত্ৰপটৰ বিষয় নিৰ্বাচিত স্থানত খুব পাতলকৈ চিত্ৰাঙ্কণ কৰিব লাগে অঙ্কন শুদ্ধ হোৱাৰ পাছত স্পষ্ট পোহৰ ছাঁ Shading বা Strock দিব লাগে।

বাহিৰৰ দৃশ্য অঙ্কনৰ ক্ষেত্ৰত নিজৰ লগত নিজে আলোচনা কৰিব লাগে, দ্বিতীয়তে আঁকিবলগীয়া বিষয়টো ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ আৰু চাব লাগে পেঞ্চিল কেনেদৰে ধৰিব লাগে আঁকিবলগীয়া বিষয়টো কোন ফালৰপৰা, আঁকিব লাগে ইত্যাদিবোৰ কথা।

বাহিৰৰ দৃশ্য অঙ্কনৰ ক্ষেত্ৰত শিল্পীসকলে এটা বৃহৎ দৃশ্যৰ পৰা নিৰ্দিষ্ট একাংশ অঙ্কন কৰিবৰ বাবে, নিজৰ দৃষ্টিত এক বিশেষ সীমাত আবদ্ধ কৰিবৰ বাবে দৃশ্য গ্ৰহণ (View finder) সামগ্ৰী ব্যৱহাৰ কৰে তলত দেখুওৱা ছবিলৈ লক্ষ্য কৰক - এখন পৰিস্কাৰ হাৰ্ড ব'ৰ্ড বা প্লাইব'ৰ্ড বা টিনপাত বা এখন গ্লাচ চৰিকোণীয়াকৈ মাজডোখৰ আঁতৰাই দিব লাগে, গ্লাচ যদি হয় ২ ইঞ্চিমানকৈ চাৰিওফালে বগা ৰং কৰি মাজডোখৰ পৰিস্কাৰ কৰি ল'ব লাগে। সঠিক দৃশ্যাংশ চিত্ৰপটত অংকন কৰিবৰ বাবে বগা ৰচিৰে এক ইঞ্চি বা দুই ইঞ্চিকৈ নিজৰ সুবিধা অনুযায়ী উক্ত বৰ্ডখনৰ মাজৰ খালি অংশত চাৰিকুণীয়াকৈ গ্ৰাফ কৰিব লাগে, গ্লাচ হ'লে ৰচিৰ সলনি বগা ৰং কৰিলেও হয়। উক্ত ব'ৰ্ডখন নিজৰ সন্মুখত ৰাখিবৰ বাবে এটা বাঁহৰ বা কাঠৰ খুটি বৰ্ডখনৰ লগত লগাই ল'ব পাৰি। এতিয়া উক্ত ব'ৰ্ডখনৰ মাজৰ খালি অংশৰ যোগেদি চিত্ৰাঙ্কণৰ নিৰ্দিষ্ট অংশৰ যোগেদি চিত্ৰাঙ্কণৰ নিৰ্দিষ্ট বিষয়বস্তু বিচাৰি উলিওৱাত সহজ হ'ব। এই ব'ৰ্ডখনৰ দ্বাৰা আমি এক বৃহৎ দৃশ্যৰ পৰা নিৰ্দিষ্ট দৃশ্যটি ইয়াৰ মাজেদি চাই সৰু-ডাঙৰ আকাৰত নিজৰ ইচ্ছা অনুযায়ী গ্ৰহণ কৰিব পাৰো। এই ব'ৰ্ডখনক ইংৰাজীত কোৱা হয় ভিউফাইণ্ডাৰ Viewfinder (a piece of card with a

rectangle cut in the middle) এই ভিউফাইণ্ডাৰখন চকুৰ ওচৰলৈ আনিলে নির্দিষ্ট দৃশ্যটো ডাঙৰ দেখা যাব বা বেছিকৈ দেখা যাব আৰু চকুৰ পৰা আঁতৰলৈ নিলে ক্ৰমান্বয়ে সৰু দেখা যাব। ভিউফাইণ্ডাৰখনৰ বাহিৰত দেখা দৃশ্যাংশ বাদ দিয়া হয় বা গ্ৰহণ কৰা নহয়।

যদি ভিউফাইণ্ডাৰখন শিল্পীৰ লগত নাথাকে তেতিয়া শিল্পীয়ে নিজৰ হাত দুখনকে ভিউফাউণ্ডাৰ হিচাপে তৈয়াৰ কৰি লয়। তলৰ ছবিত স্পষ্টকৈ দেখুওৱা হৈছে। বোলছবিৰ পৰিচালক, ফটোগ্ৰাফাৰ সকলে কোনো দৃশ্য নির্বাচন কৰিবৰ বাবে আৰু নির্বাচিত দৃশ্যাংশ কেমেৰাত কেনেদৰে ফটো টোলা হ'ব এইবোৰ চাবৰ বাবে নিজৰ দুয়োখন হাতৰ বুঢ়া আঙুলি দুটা সংযোগ কৰি মাজৰ খালি অংশইদি দৃশ্য বিচাৰে। ফটোগ্ৰাফাৰ সকলে বা পৰিচালকসকলে ফটো তুলিবৰ বাবে এনেদৰে দৃশ্য বিচৰাক বা উক্ত দৃশ্যক ইংৰাজীত Location বোলা হয়।



TAPESTRY (পৰ্দা) আচ্ছাদন

Tapestry পৰ্দা বা আস্বাদনৰ মোগল আমোলত সম্রাটসকলে ব্যৱহাৰ কৰিছিল। মোগল সম্রাটসকলৰ বৃহৎ বৃহৎ ৰাজপ্ৰসাদবোৰ পৃথক পৃথক কৰিবৰ বাবে মাজভাগত এই Tapestry অসমীয়া ভাষাত পৰ্দা বা আস্বাদান ব্যৱহাৰ কৰিছিল। আকবৰৰ ৰাজধানী ফতেহপুৰ চিক্ৰীৰ নানা স্থানত কাৰ্পেট পৰ্দা ওলোমাই ৰাখিছিল আৰু দেৱালত ডাঙৰ ডাঙৰ লোহাৰ খাৰুৰ ব্যৱহাৰ কৰিছিল। বিশেষকৈ আকবৰে যি ঠাইত বহি তানছেনৰ গান শুনিছিল সেই ঠাইৰ চাৰিওদিশে এই পৰ্দা ব্যৱহাৰ কৰিছিল আৰু তলত কাৰ্পেট পৰা আছিল। এই পৰ্দাবোৰত মণি ৰত্ন, সোণ-ৰূপৰ সূতা আৰু ৰেচম প্ৰভৃতিং দ্বাৰা দৃশ্যচিত্ৰ আৰু নানা প্ৰকাৰ অলংকাৰ লগাই সৌন্দৰ্য্যৰ সৃষ্টি কৰিছিল। ৫৫০ খ্ৰীষ্টাবাদত টেচিফুন নগৰত সম্রাট অনুমিত্তয়ানে যি ৰাজপ্ৰসাদ নিৰ্মাণ কৰিছিল তাৰ বিশাল প্ৰবেশদ্বাৰত যি মনোমোহা পৰ্দা ওলোমাই ৰাখিছিল তাৰ কাৰুকাৰ্য্য আৰু মূল্য যথেষ্ট উন্নত আছিল। ঐতিহাসিক লিখনিৰপৰা শুনা যায় যে ইয়াৰ উদ্দান চিত্ৰৰ পথৰ সুঁতাবোৰ ৰূপৰ আছিল আৰু মাটিবোৰ সোণৰ সূতাৰে প্ৰস্তুত কৰিছিল। Tapestry প্ৰস্তুত কৰোতে মণি-মুক্তা, ফুল-ফল, হীৰা পান্না আদিৰ প্ৰয়োগ হৈছিল। পাৰস্যৰ শিল্পীসকলে এতিয়াও Tapestry শিল্পত প্ৰাচীন গৌৰৱ অক্ষুন্ন ৰাখিছে।

ড্ৰেপাৰি (DRAPERY)

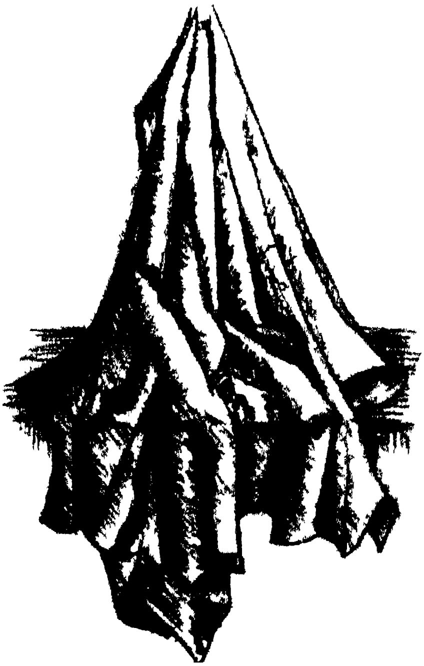
ড্ৰেপাৰি বুলিলে বুজা যায় কোনো বস্তুৰ পোহৰ ছাঁ পৰা অংশ বা ভাঁজ বা ওখ-চাপৰ অংশবোৰ যেতিয়া মানুহৰ দৃষ্টিগোচৰ হয় চিত্ৰশিল্পৰ বিষয়বস্তুক শিল্পীয়ে যিভাৱে নিৰ্বাচন কৰে আৰু এই নিৰ্বাচনত চিত্ৰৰ উপযুক্ত আভাস প্ৰদৰ্শন কৰাৰ সময়ত ড্ৰেপাৰি ব্যৱহাৰ হয়। প্ৰাথমিক পৰ্য্যায়ত ফুল, ফল গছৰ পাত ইত্যাদি চৰ্চাৰ ক্ষেত্ৰত ড্ৰেপাৰি নিৰ্বাচন কৰা হয়। পৰৱৰ্তী কালত উচ্চ পৰ্য্যায়ত এই ড্ৰেপাৰিক আড়ম্বৰ বিশিষ্ট শিল্প (Fine Art) বাণিজ্যিক শিল্প (Commercial Art) আদৰ্শস্বৰূপ মডেল, ভাস্কৰ্য, আভ্যন্তৰীণ সজ্জা আৰু চিন্তাকৰ্ষক দৃষ্টিস্বৰূপ শিল্পত নিৰ্বাচন কৰা হয়।

প্ৰথমে ড্ৰেপাৰি অৰ্থাৎ পৰ্দাৰ ৰং কিছু বচোৱাৰ অভিজ্ঞতা থকা দৰকাৰ। সাধাৰণতে পেঞ্চিল মাধ্যমত চৰ্চা কৰাৰ বাবে ক'লা ৰঙৰ সলনি যিকোনো পাতল ৰঙৰ পেপ্‌লিন কাপোৰ ব্যৱহাৰ কৰা ভাল, তাৰ পাছত ডাঠ ৰঙৰ ল'ব লাগে। ৰঙৰ মাধ্যমত ড্ৰেপাৰি চৰ্চা কৰিবৰ বাবে পেপ্‌লিন কাপোৰ, ভেলভেট, শকত সুতাৰ কাপোৰ, উজ্জ্বল ৰঙৰ পাতল কাপোৰ ইত্যাদি চিত্ৰশিল্পত ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

ড্ৰেপাৰি ব্যৱহাৰৰ বাবে কোনো এখন কাপোৰ সৰু সৰু ভাঁজ কৰি অৰ্থাৎ কোচ কোচ দি ওপৰৰ অংশত ক্লিপ বা পিন লগাই বা ব'ৰ্ডপিনৰ সাহাৰ্য্যত ভাঁজবোৰ ব'ৰ্ডৰ লগত লগাব লাগে। নিজৰ ইচ্ছাত বেলেগ ধৰণেও ভাঁজবোৰ তৈয়াৰ কৰিব পাৰি। ড্ৰেপাৰি সহ ব'ৰ্ডখনক চকী বা মেজৰ ওপৰত নিজৰ সুবিধা অনুযায়ী ৰাখি ড্ৰেপাৰিৰ ভাঁজবোৰ সঠিকভাৱে সমতল অংশ সজোৱাৰ পাছত বাকী অংশ ওলমি থাকিলেও কোনো অসুবিধা নহয়।

ড্ৰেপাৰি সজাই লোৱা অংশৰ পৰা কিছু দূৰত নিজে বহি ড্ৰেপাৰিবোৰ ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ কৰি চিত্ৰপটত আঁকিব লাগে। অঁকা শুদ্ধ আৰু সম্পূৰ্ণ হোৱাৰ পাছত 2B, 4B, 6B আদি পেঞ্চিলেৰে পোহৰ আৰু ছাঁ প্ৰয়োগ কৰি কাপোৰৰ ভাঁজ বা কোচবোৰ স্পষ্ট কৰিব লাগে। ভালদৰে পেঞ্চিল ব্যৱহাৰ কৰিব জানিলে কাপোৰৰ পৰিচয় ছবিয়ে প্ৰকাশ কৰিব।

পেঞ্চিল চৰ্চাৰ ক্ষেত্ৰত বগা বা ক'লাৰ মাজত যে পোহৰ আৰু ছাঁৰ সৃষ্টি হয় সেই সম্বন্ধে অভিজ্ঞতা লাভ কৰা, ৰঙৰ মিশ্ৰণৰ মাধ্যমত নতুন ৰং আৰু সুতাৰ আভাসিক আদৰ্শ উপলব্ধি কৰাই হ'ল ড্ৰেপাৰি চৰ্চাৰ গুণাগুণ। ছবিত দেখুওৱা হৈছে।

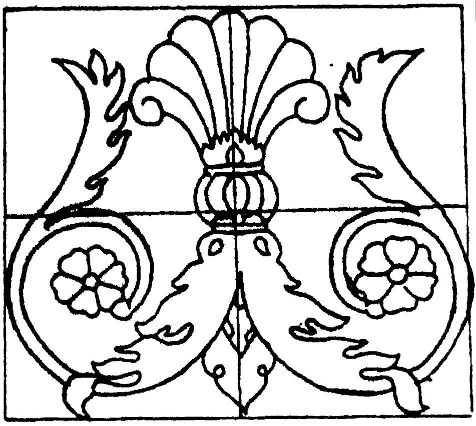
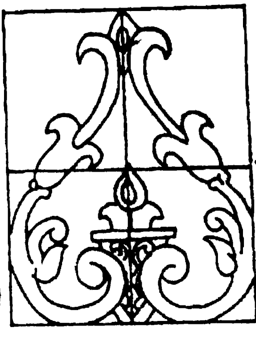
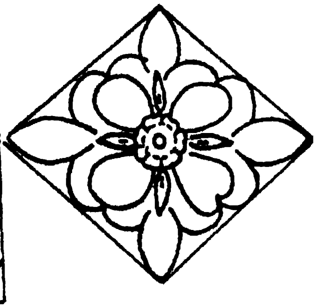
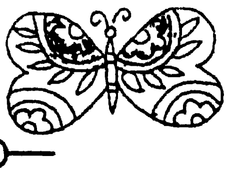


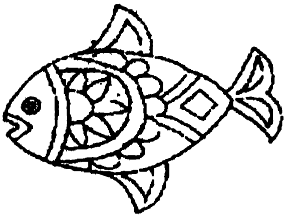
আল্পনা বা নক্সা (DRAWING OR DESIGN)

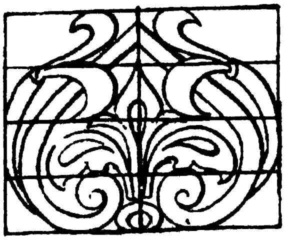
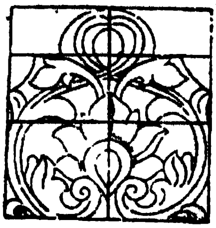
আল্পনা হৈছে আলংকাৰিক পৰিকল্পনা প্ৰাকৃতিক বস্তু, পদ্ম, আমৰ পল্লব, ফল, অৰ্দ্ধচন্দ্ৰ, পাণ, লতা, ডিম্ব ইত্যাদি অসংখ্য ৰূপ অলংকাৰ-গহনা আদি শিল্পীয়ে আল্পনাত ব্যৱহাৰ কৰে। গতিকে দেখা যায় আল্পনা অংকন যিহেতু অতি শিক্ষিত, অশিক্ষিত মানুহেও কৰিব পাৰে। ইয়াৰ অন্তৰালত এটা কথা আছে, আল্পনা অংকনত শৃঙ্খলাবদ্ধ নিয়ম-কানুন থাকক বা নাথাকক, কিন্তু ই জ্যামিতিক আৰু গাণিতিক কাঠিন্যৰ বৰ্হিভূত। আল্পনাত দেখা যায় একেই বস্তুৰ ৰূপ একাধিকবাৰ ব্যৱহাৰ হয় কিন্তু ৰূপবোৰৰ পৰিমাপ সদায় সমান নহয়। আল্পনা যিজনে আঁকে তেওঁ স্বতঃস্ফূৰ্ত ভাৱে একেটা গতিৰ লগত আঙুলি চালনা কৰে। কোনো ব্যৱহাৰিক যন্ত্ৰৰ সহায়ত নহয়। ইয়াৰ ফলত চাৰিত্ৰিক বৈশিষ্ট্য তেওঁৰ শিল্পকৰ্মত ধৰা পৰে।

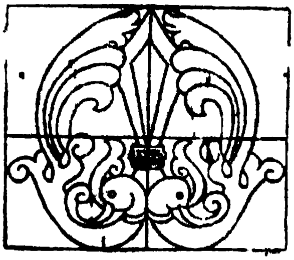
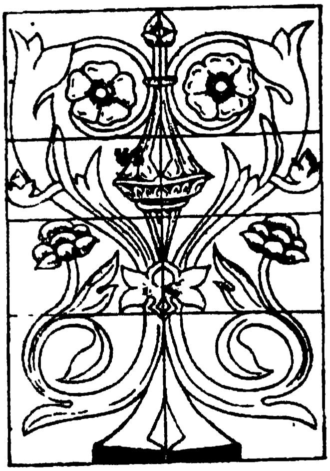
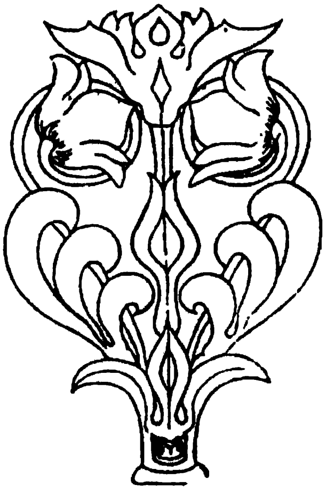
নক্সা বা ডিজাইনৰ লগত আল্পনাৰ সাদৃশ্য থাকিলেও অংকনগত বৈশিষ্ট্যৰ পাৰ্থক্যও আছে। একেই বিষয়বস্তু লৈ নক্সা আৰু আল্পনা অংকিত হ'ব পাৰে। কিন্তু নক্সা সম্পূৰ্ণ জ্যামিতিক গাণিতিক মাপ সকলোফালে সমান হয়। নক্সা অঙ্কণৰ বাবে নানা ধৰণৰ যন্ত্ৰ ব্যৱহাৰ হয়। নক্সাত একেই ৰূপ একাধিকবাৰ অঙ্কিত হ'লে সৌন্দৰ্য্য ৰক্ষাৰ বাবে তাল, ওজন, ফাঁক, ছন্দ এইবোৰ অৰ্ঙ্কন কৰা প্ৰযোজন। ভিন্ন ভিন্ন ৰূপৰ সমাৰোহ আৰু তাৰ ক্ৰমিক পৰিবৰ্তনে আল্পনা ও নক্সাত ছন্দ সৃষ্টি কৰে। ওজন বা সমতা বজাই ৰখাৰ বাবে একেই ৰূপ চক্ৰক্ৰম হিচাপে ব্যৱহাৰ হোৱা দৰকাৰ।

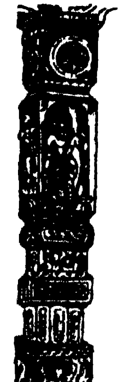
আল্পনা আৰু নক্সাত একেই ধৰণৰ ৰূপৰ সমাৰোহ থকাৰ সত্বেও দুটিৰ ব্যৱহাৰিক দিশৰ সম্পূৰ্ণ বেলেগ। বৰ্তমান ব্যৱসায়-বাণিজ্যত আল্পনা বা নক্সাৰ বহল অংশত পুষ্ট হৈছে। তলত আল্পনা আৰু নক্সাৰ চিত্ৰ অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল।



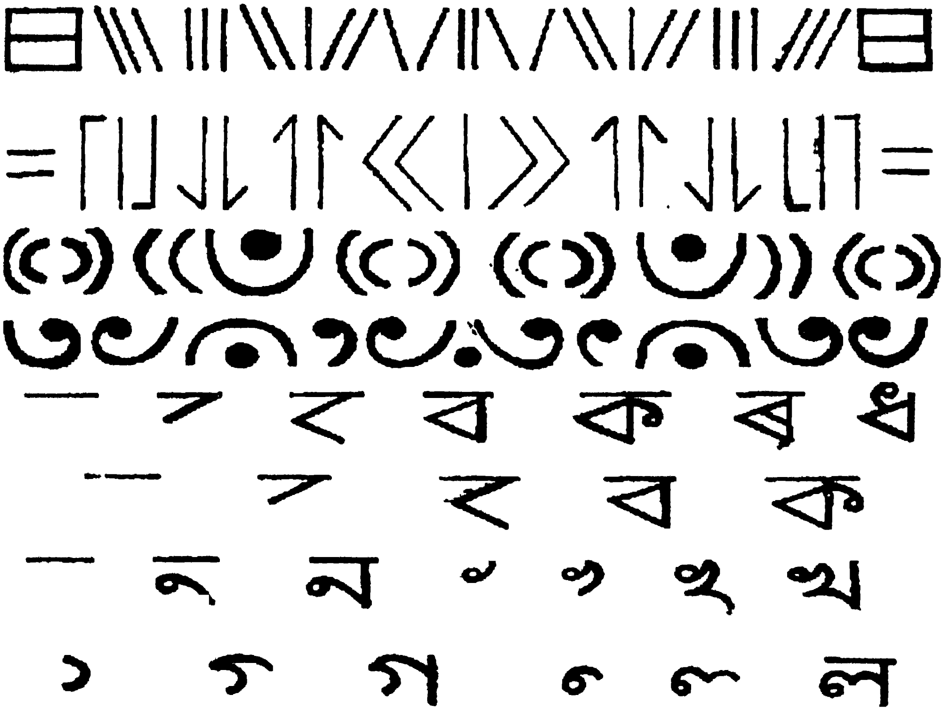


আখৰ (LETTERING)

এজন চিত্ৰকৰ বা শিল্পীয়ে ভাল আখৰ লিখিবলৈ জনাটো আৱশ্যক। আখৰক দুটা ভাগত ভাগ কৰা হৈছে। ১) কিতাপ পত্ৰ, পত্ৰিকা আদি ছপা কৰা আখৰ আৰু (২) বিজ্ঞাপন, বেনাৰ, চাইনবৰ্ড আদিৰ আখৰ।

তলত কিছুমান ইংৰাজী আখৰৰ নাম দিয়া হ'ল। কাৰ্টুন বা বেলুন (Cartoon Ballon), নিউলেণ্ড (Newland), গেছ পাইপ (Gaspipe), শকত আৰু ক্ষীণ (Thick and Thin), বেৰ নাম (Barnum), গাঠিক ডিচপ্লে (Gothic Display), ৰোমান (Roman), কুপাৰ, (Copper), ফুচুৰা ক'লা (Futura Black), কেবেল (Kabel), ফাইন গঠিক মডাৰ্ন (Fine Gothic Modern), স্বাচ্ছ কেপিটেল (Swash Capitals) ইত্যাদি।

সাধাৰণতে বিভিন্ন ধৰণৰ ইংৰাজী আখৰ লিখিবলৈ পাঠ্যপুথি পোৱা যায়। কিন্তু অসমীয়া আখৰ তেনেদৰে নাই। আখৰবোৰ সাধাৰণতে চিত্ৰশিল্পীয়ে নিজৰ চিন্তাৰে সৌন্দৰ্যপূৰ্ণভাৱে লিখে। ব্যৱসায়িক চিত্ৰশিল্পীয়ে তেনেদৰে বিভিন্ন ধৰণৰ সুন্দৰ আখৰ তৈয়াৰ কৰে। তলত আখৰ শিকাৰ পূৰ্বে কিছুমান ৰেখা বা আঁচ শিকাৰ প্ৰয়োজন, সেইবোৰ দিয়া হ'ল।



আখৰ (LETTERING)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z

আখৰ (LETTERING)

অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ ব ভ ম য ৰ
ল ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ
অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ
ব ভ ম য ৰ ল ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ
অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ ব ভ ম য ৰ
ল ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ
অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ ব ভ
ম য ৰ ল ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ
অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ ব ভ
ম য ৰ ল ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ
অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ ব ভ ম য ৰ
ল ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ
অ আ ই ঈ এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ ন প ফ ব ভ ম য ৰ ল
ৱ শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ং ঃ

আখৰ (LETTERING)

अ आ इ ई उ ऊ ऋ ए ऐ ओ औ

क ख ग घ ङ च छ ज झ ञ ट ठ ड ढ ण त थ द

ध न प फ ब भ म य र ल व श ष स ह क्ष य ड़

ढ़ ँ :

अ आ इ ई उ ऊ ऋ ए ऐ ओ औ

क ख ग घ ङ च छ ज झ ञ ट ठ ड ढ ण त थ

द ध न प फ ब भ म य र ल व श ष स ह क्ष

य ड़ ढ़ ँ :

अ आ इ ई उ ऊ ऋ ए ऐ ओ औ

क ख ग घ ङ च छ ज झ ञ ट ठ ड ढ ण त

थ द ध न प फ ब भ म य र ल व श ष स ह

क्ष य ड़ ढ़ ँ :

প্ৰাকৃতিক দৃশ্য বা নিসৰ্গ চিত্ৰ (DRAWING OF LANDSCAPE)

প্ৰাকৃতিক দৃশ্য বা নিসৰ্গ চিত্ৰ পৃথিৱীৰ ভূতল আৰু আকাশৰ সমন্বয় থকা দৃশ্যমান ৰূপজগতৰ বস্তুধৰ্মী চিত্ৰ। এই ছবিত ভূতলৰ পৰিসৰ, আকাশ, মানুহ, গছ-গছনি, পশু-পক্ষী, ঘৰ-বাৰী, নদ-নদী ইত্যাদি একোটি চাৰিসীমাৰ মাজত শিল্পীয়ে ধৰি ৰাখে। প্ৰাকৃতিক দৃশ্যৰ সকলোতকৈ গুৰুত্বপূৰ্ণ বিষয় হ'ল পৰিপ্ৰেক্ষিত অৰ্থাৎ দৃশ্যৰ বিস্তাৰৰ জ্যামিতিক বিন্যাসৰ ক্ৰমাগত দিগন্তৰ দিশত বিলীয়মান বিন্দুৰ লগত সমতা ৰাখি অঁকা হয়।

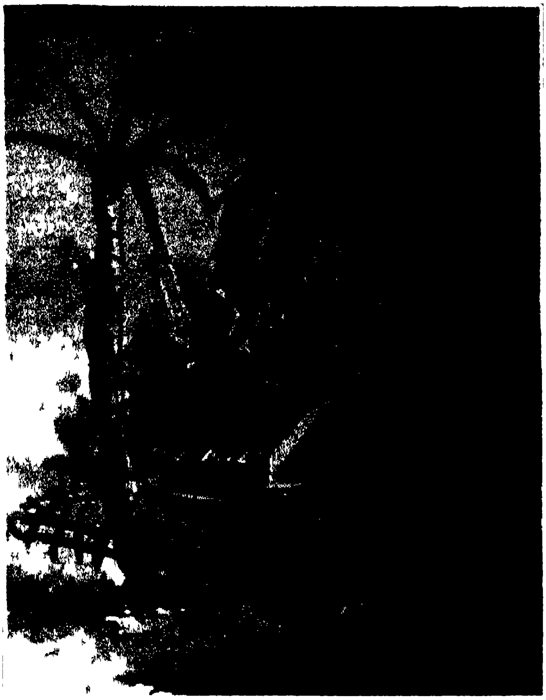
প্ৰাকৃতিক দৃশ্যত দিগন্ত ৰেখা সৰ্বপ্ৰথমে নিৰ্ণয় কৰা প্ৰয়োজন। প্ৰাকৃতিক দৃশ্যত আকাশ আৰু মাটি দেখুৱাবৰ বাবে চিত্ৰপটক সমানে দুভাগ কৰিব নালাগে। হয় মাটিভাগ বেছি দেখুৱাব লাগে আৰু আকাশভাগ কম বা আকাশৰ ভাগ বেছি হ'লে মাটিৰ ভাগ কম দেখুৱাব লাগে, নহ'লে দৃষ্টি বিভ্ৰম ঘটিব পাৰে। গুৰুত্বপূৰ্ণ দিশ হ'ল ইয়াৰ পৰিপ্ৰেক্ষিত বা অবিকল অৰ্থাৎ ওচৰৰ বস্তু ডাঙৰ আৰু দূৰৰ বস্তু সৰু হৈ ক্ৰমে দিগন্তৰেখাত বিলীয়মান হয়। সন্মুখৰ বিস্তৃত সমান্তৰাল ৰেখাবোৰ যিমান দূৰ যাব তাৰ পৰস্পৰ প্ৰায় লগালগিকৈ আহে আৰু পৰবৰ্তীত মিলি এক হৈ যায়। বিষয়বস্তু অনুযায়ী নিসৰ্গ চিত্ৰৰ অৱস্থানৰ নিৰ্দিষ্ট ৰং বিশেষভাৱে ছবিত ফুটাই তোলা হয়। ৰঙৰ দিশৰপৰা দিগন্তৰ বিলীয়মান বস্তুবোৰৰ ৰং ক্ৰমশ ম্লান আৰু পাতল হৈ যায়।

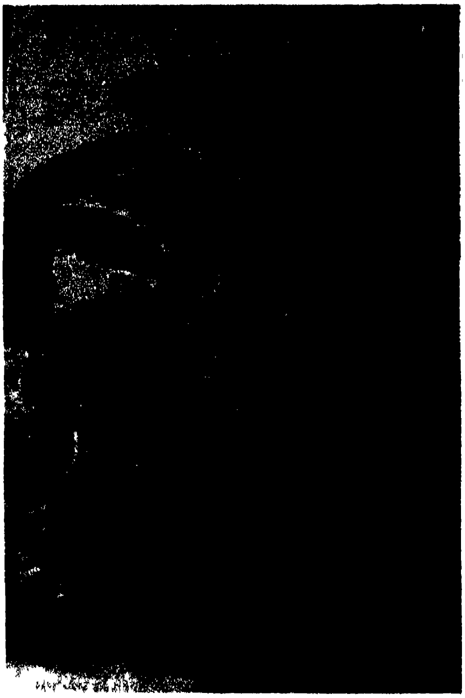
প্ৰাকৃতিক দৃশ্যক তিনিটা ভাগত ভাগ কৰা হয়।

(ক) আকাশৰ দৃশ্য (Air Scape) যিখন ছবিত আকাশৰ ওপৰত বেছি গুৰুত্ব দি আকাশত থকা চন্দ্ৰ, সূৰ্য, গ্ৰহ-নক্ষত্ৰ, চৰাই-চিৰিকটি, উৰাজাহাজ, গছ-গছনিৰ অংশ আদি সংযোগ কৰি চিত্ৰাঙ্কণ কৰা হয় তাক আকাশৰ দৃশ্য বোলা হয় আৰু

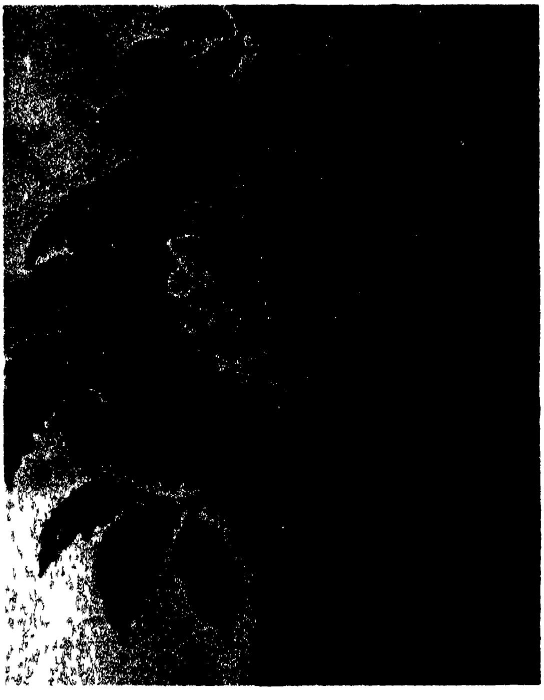
(খ) সাগৰৰ দৃশ্য (Seascape) যি খন ছবিত সাগৰৰ ওপৰত অধিক গুৰুত্ব দি সাগৰত থকা জীৱ, প্ৰাণী, শিল, নাও, জাহাজ, নাৱৰীয়া, মাছমৰীয়া, যাত্ৰী, সাগৰৰ ঢৌ, বালিচৰ আদি সংযোগ কৰি চিত্ৰাংকন কৰা হয় তাক সাগৰৰ দৃশ্য বোলে।

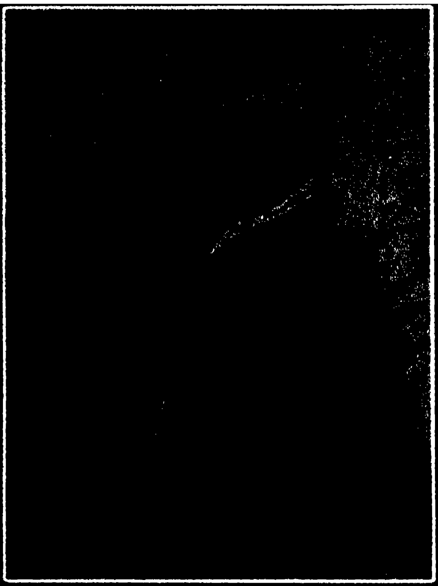
(গ) প্ৰাকৃতিক দৃশ্য (Landscape) প্ৰাকৃতিক দৃশ্যৰ বিষয়ে ওপৰত দিয়া হৈছে। আকাশৰ বা বায়ুমণ্ডলৰ দৃশ্য আৰু সাগৰৰ দৃশ্য প্ৰাকৃতিক দৃশ্যৰে অন্তৰ্গত। তলত তিনিওবিধৰ ছবি প্ৰদৰ্শন কৰা হ'ল।



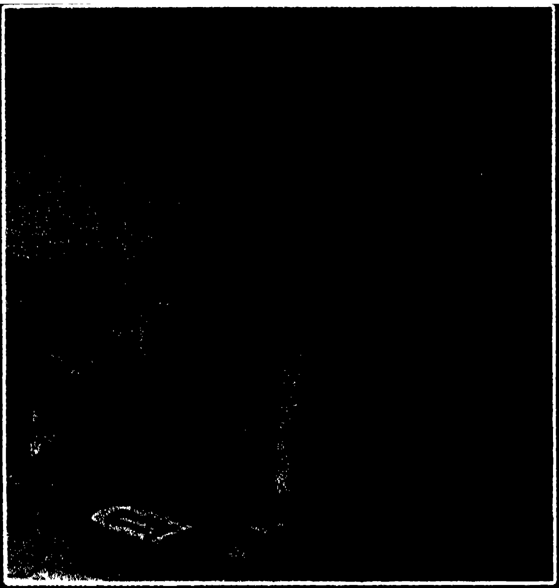


প্ৰকৃতি অধ্যয়ন, মাধ্যম পানী ৰং (অংকন অমল কুমাৰ লায়েক)

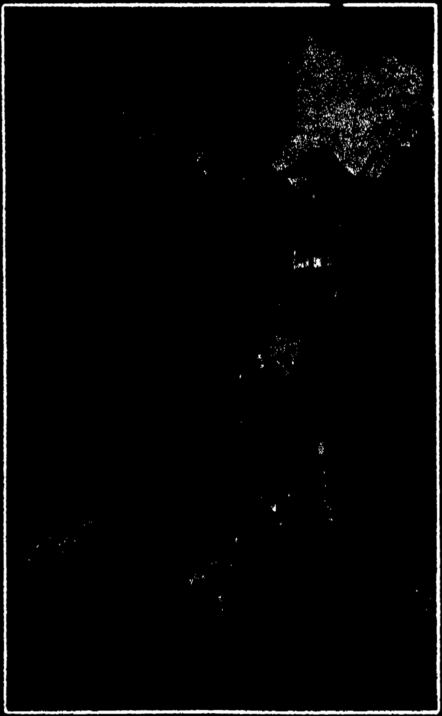




পানী ৰঙৰ চিত্ৰ, অংকন আজানুৰ ৰহমান



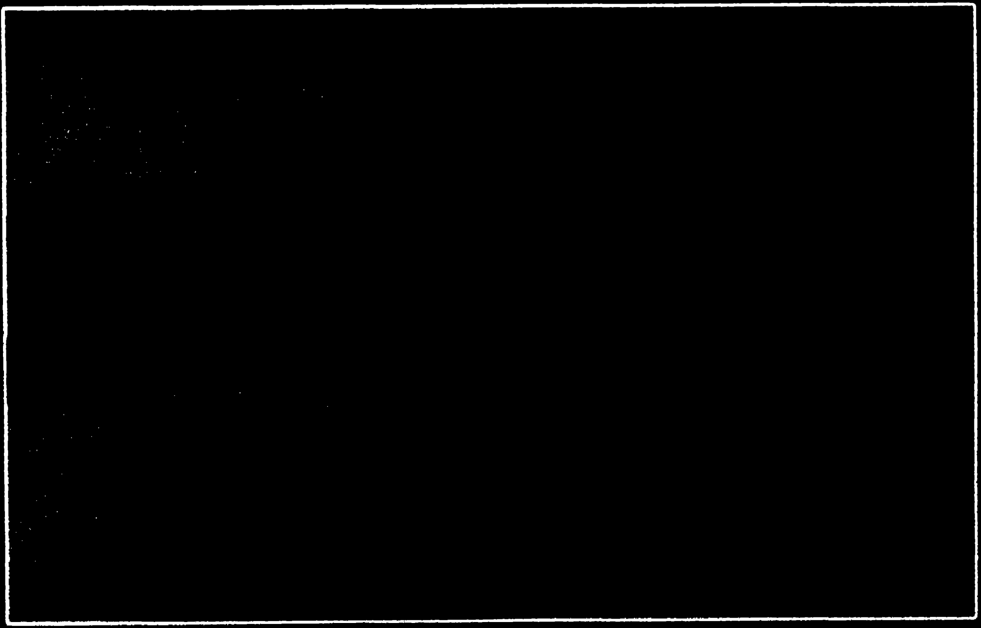
অংকন - অমল কুমাৰ লায়েক

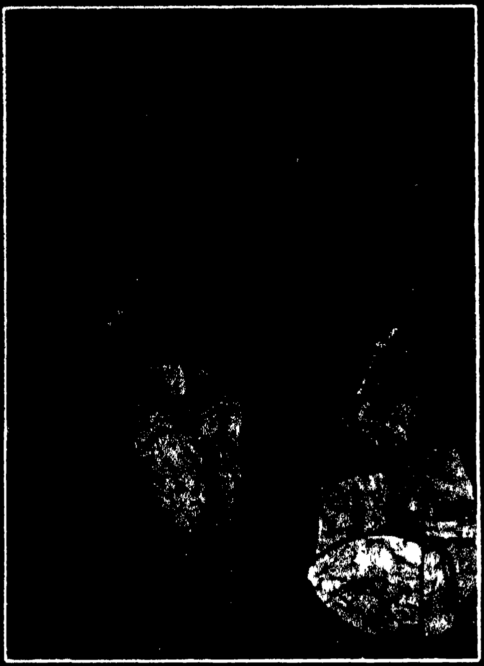


পানী ৰঙৰ চিত্ৰ, অংকন আজানুৰ ৰহমান

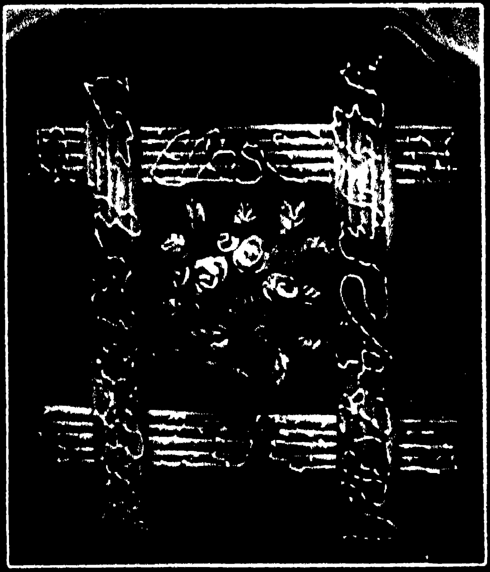
পানী ৰঙৰ চিত্ৰ, অংকন আলি হাইদৰ

অংকন   অমল কুমাৰ লায়েক





কলাজ চিত্ৰ (আজানুৰ ৰহমান)

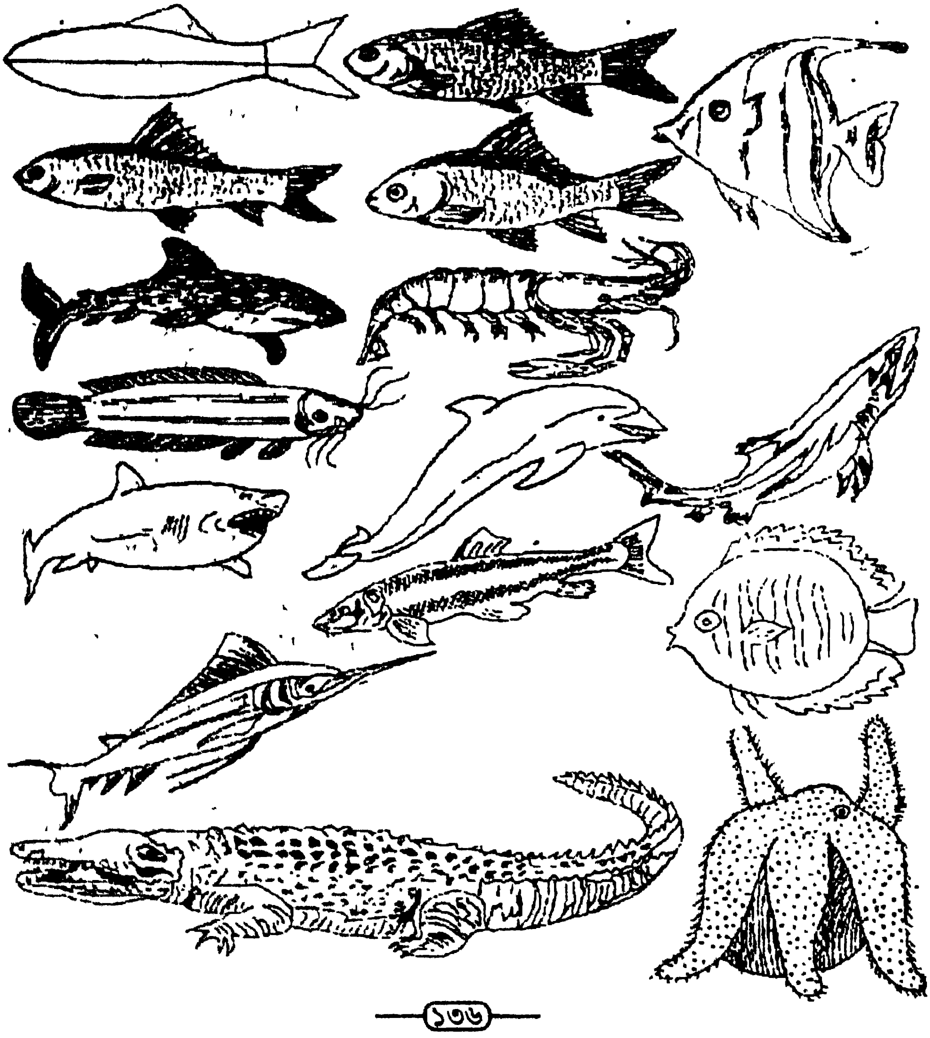


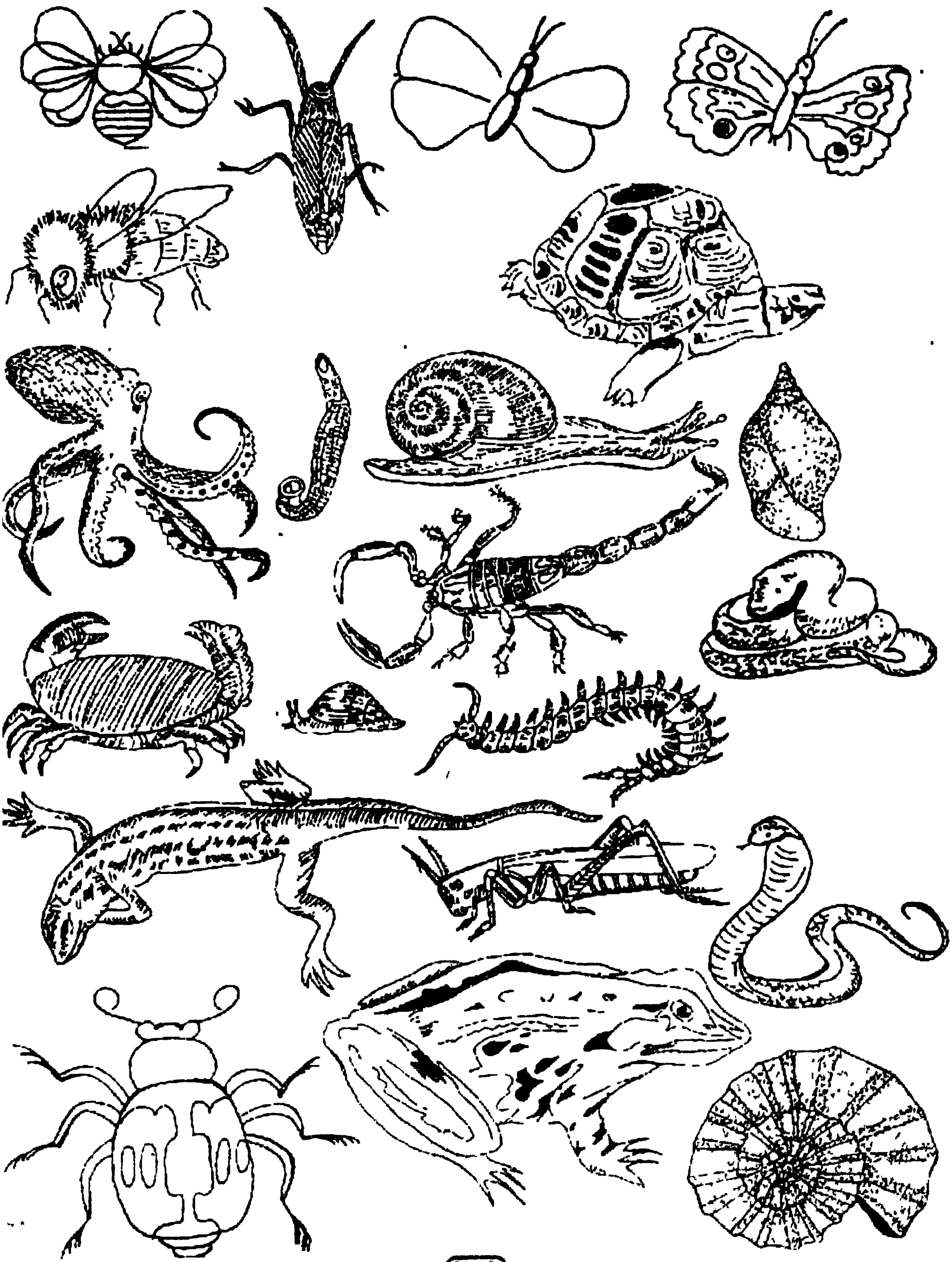
ক্ৰাফট মইনুল হক

মুখা শিল্প মইনুল হক

মাছ আৰু কীট পতংগৰ চিত্ৰ
(DRAWING OF FISH & CREATURE)

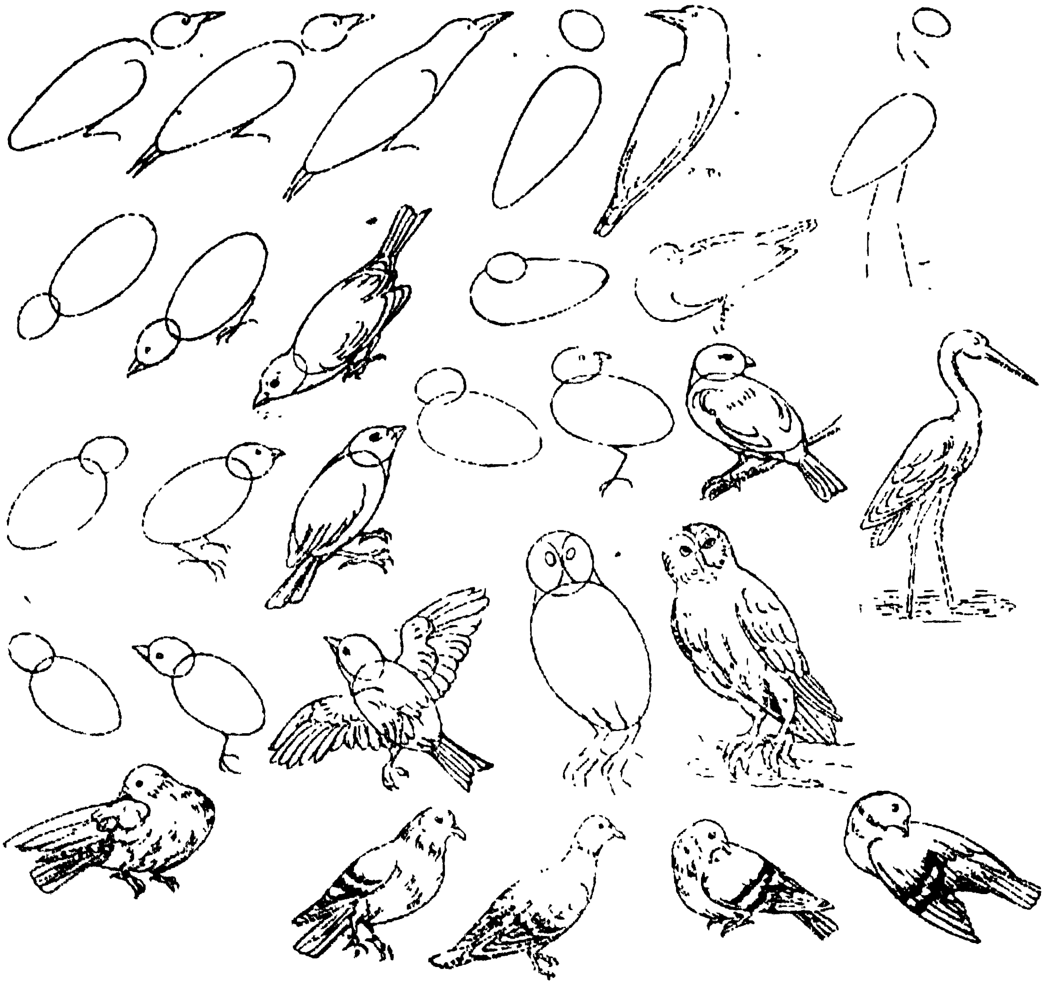
এই পাঠত কিছুমান মাছ, কাছ, ঘৰিয়াল, কীট-পতংগৰ চিত্ৰ অংকন কৰা হৈছে। বিভিন্ন ধৰণৰ মাছৰ আকৃতি ও গঠন, উভচৰ প্ৰাণী আৰু কীট-পতংগ বেলেগ বেলেগ ধৰণৰ। সাপৰ আকৌ কাণ নাথাকে। জন্তুৰ কাণৰ লগত মাছৰ কাণৰ পাৰ্থক্য আছে। কিছুমানৰ ঠেং থাকে। কিছুমানৰ কাঁইট থাকে। মানুহৰ আকৃতিৰ মাছো থাকে। এনে কিছুমান বৃহৎ মাছ আছে যিবোৰে মানুহ খায়। বেলেগ বেলেগ আকৃতিৰ মাছ আৰু কীট পতংগৰ ছবি পদ্ধতিসহ অংকন কৰি

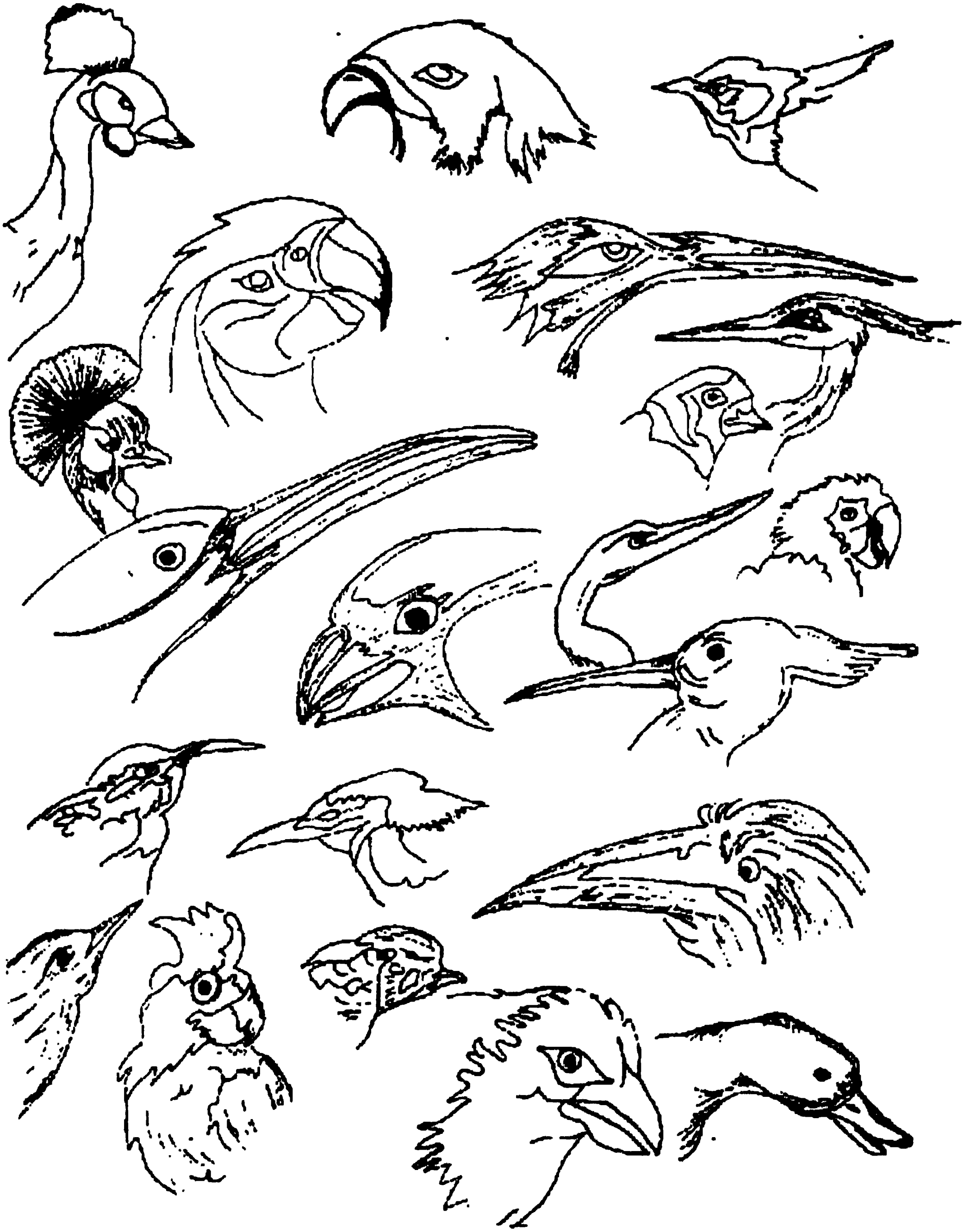


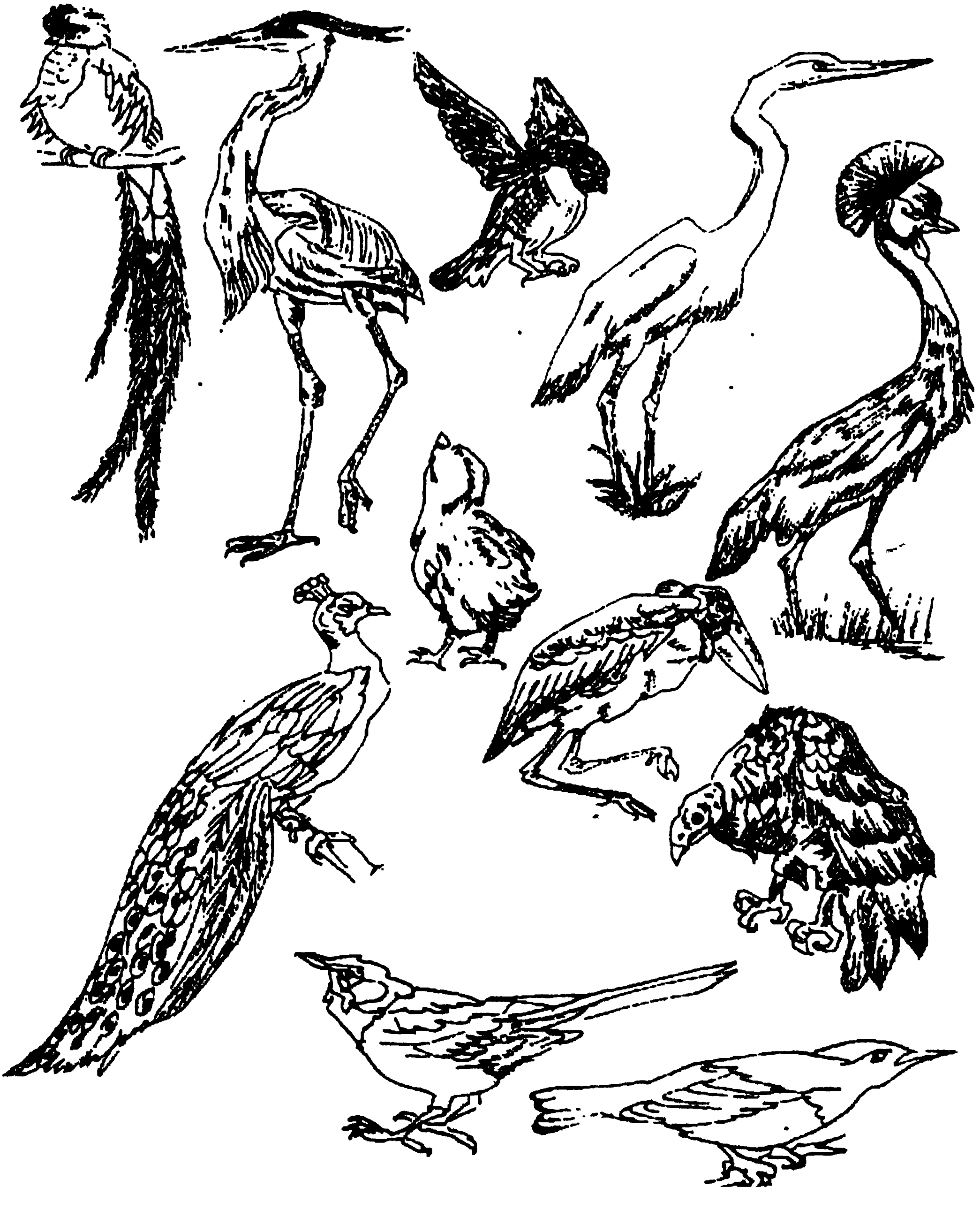


চৰাইৰ চিত্ৰ (DRAWING OF BIRDS)

বিভিন্ন ধৰণৰ চৰাই আঁকিবলৈ ডিম্বাকৃতিৰ সহায় ললে অতি সহজ হৈ পৰে। চৰাইৰ তিনিটা মুখ্য অংগ হৈছে মূৰ, শৰীৰ আৰু নেজ। মূৰটো হৈছে এটা সৰু ডিম্বাকৃতি, শৰীৰটো এটা ডাঙৰ ডিম্বাকৃতি এনেদৰে দুটা আকৃতি লৈ সহজভাবে অংকন কৰি পাছত চৰাইৰ শৰীৰলৈ ৰূপান্তৰ কৰিব লাগে। ইয়াৰ পাছত ঠোঁট, চকু, কাণ, পাখি, ঠেং আদি আঁকিব লাগে। অভিজ্ঞ ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে পদ্ধতিৰ অবিহনে চিত্ৰাঙ্কণ কৰিব পাৰে। তলত সহজ পদ্ধতি সহ অংকন কৰি দেখুওৱা হৈছে।

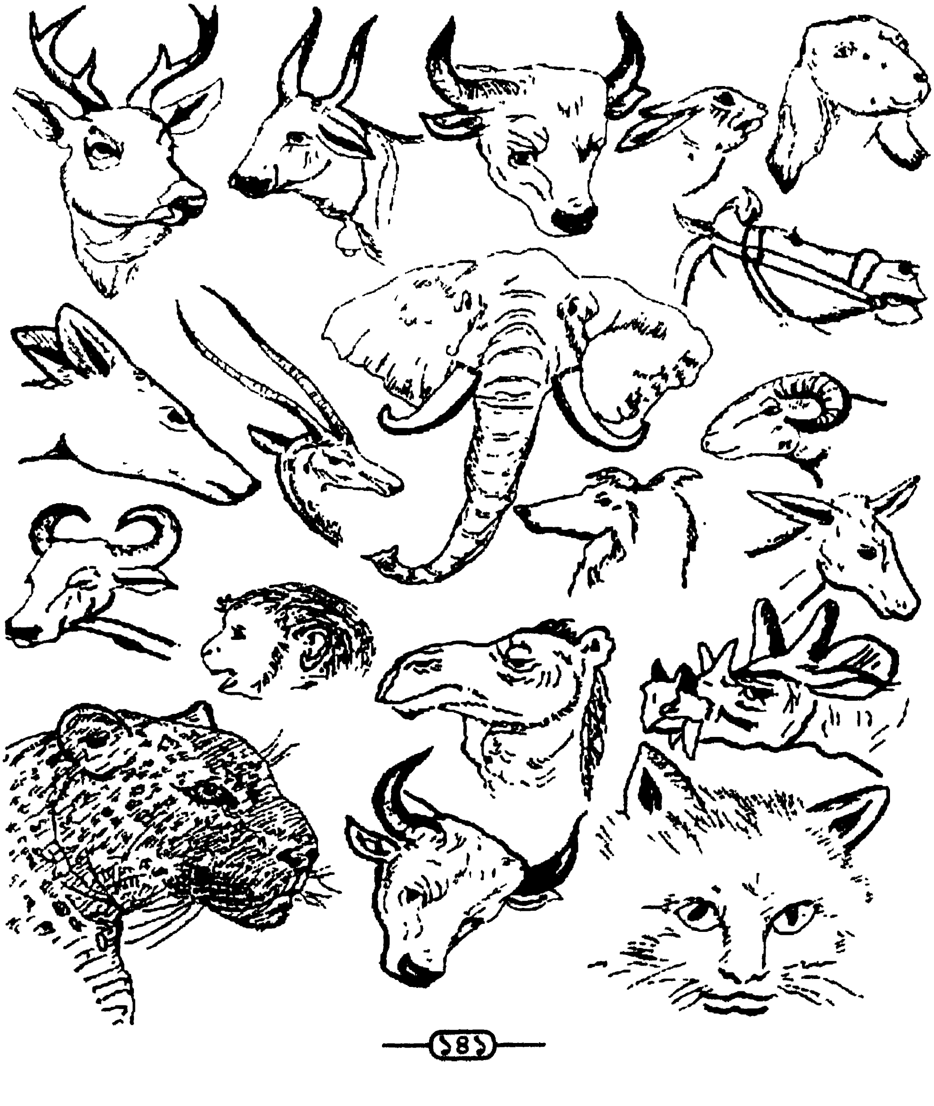


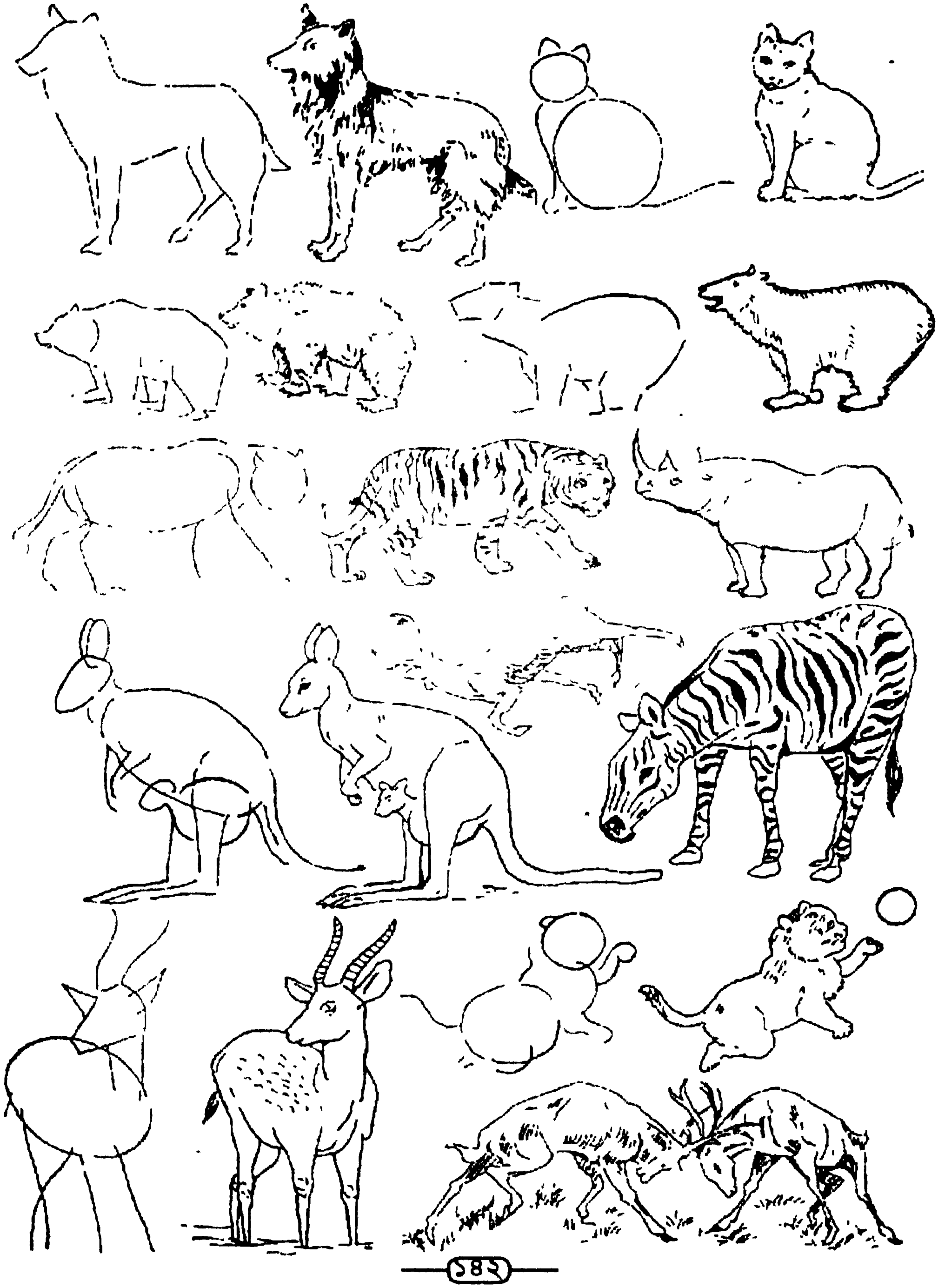


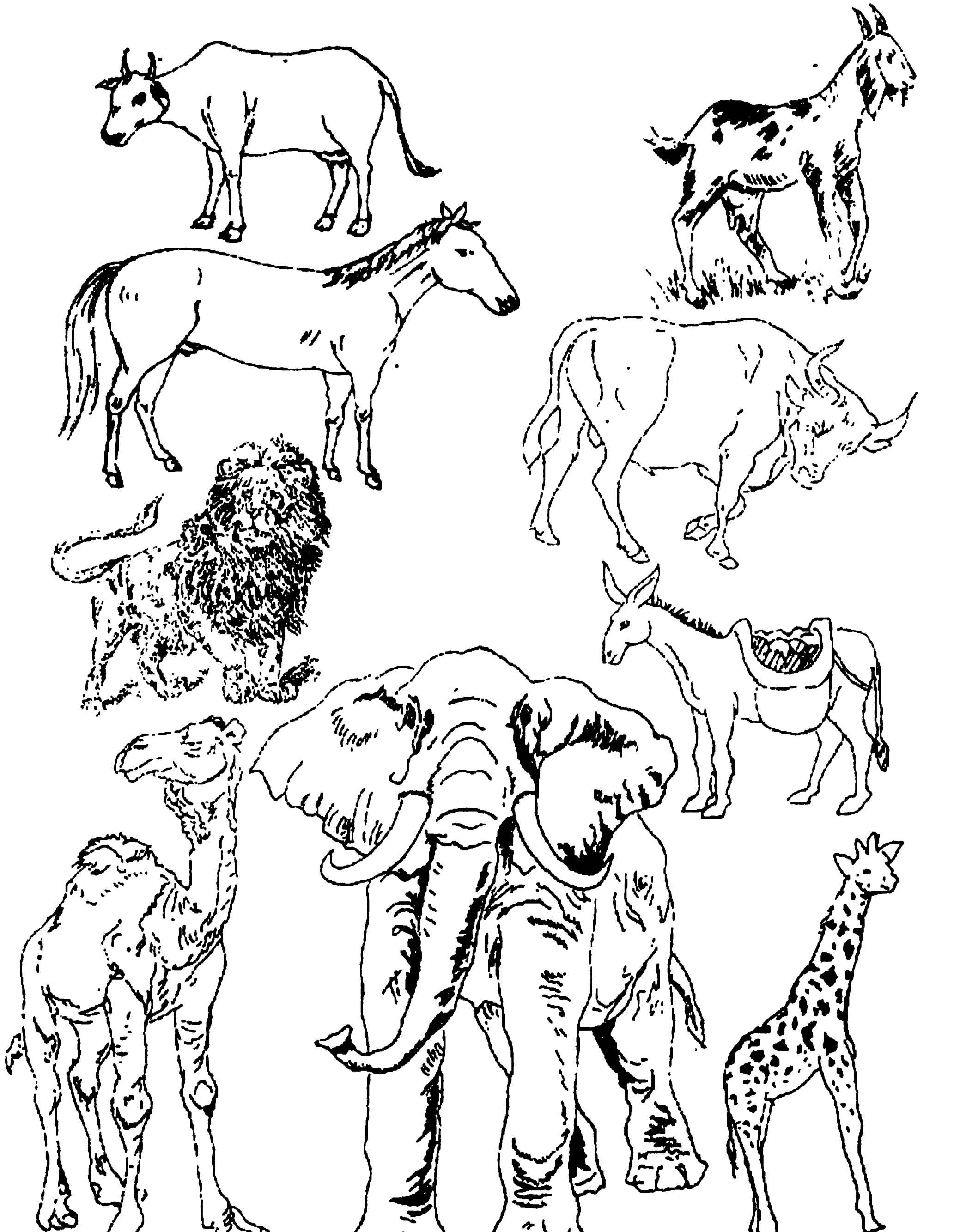


জন্তুৰ চিত্ৰ (DRAWING OF ANIMALS)

তলত বিভিন্ন ধৰণৰ জন্তু পদ্ধতিসহ চিত্ৰাঙ্কণ কৰি দেখুওৱা হৈছে। সকলো জন্তুৰ আকৃতি আৰু গঠন একে নহয়। জন্তুৰ মুখ্য তিনিটা অংশ হৈছে মূৰ, শৰীৰ আৰু নেজ। কিছুমান জন্তুৰ ঠেঙত আঙুলি আৰু নখ থাকে, কিছুমানৰ আকৌ খুৰাহে থাকে। কিছুমানৰ শিং থাকে, কিছুমানৰ ডিঙি আৰু মূৰত কেশৰ হে থাকে। সহজ পদ্ধতিৰ দ্বাৰা জন্তুৰ গঠন তৈয়াৰ কৰি লোৱাৰ পাছত চকু, কাণ, শিং, কেশৰ, ঠেং আদি স্পষ্টভাৱে অংকন কৰি দেখুৱাবলৈ আমি চেষ্টা কৰিছোঁ।

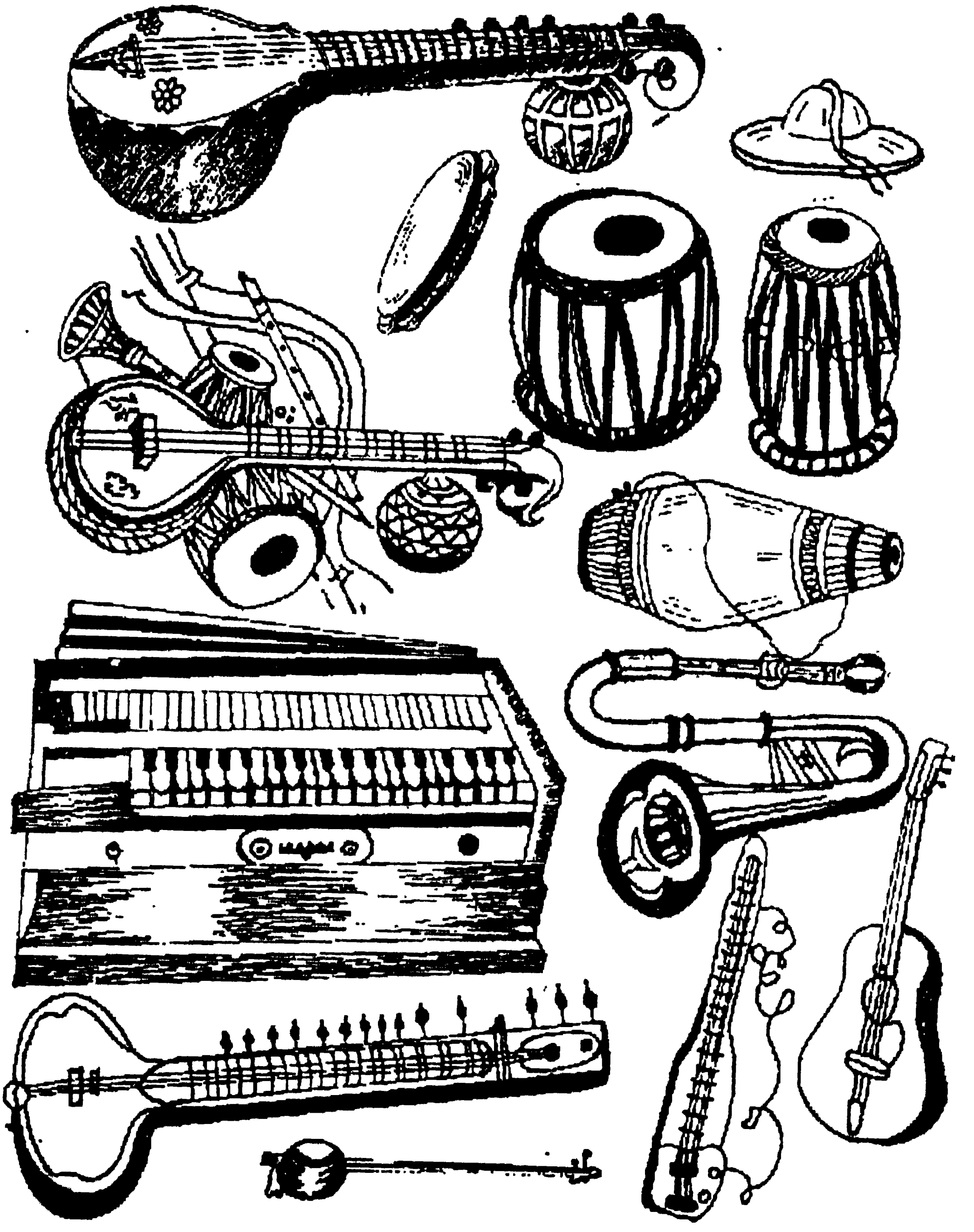




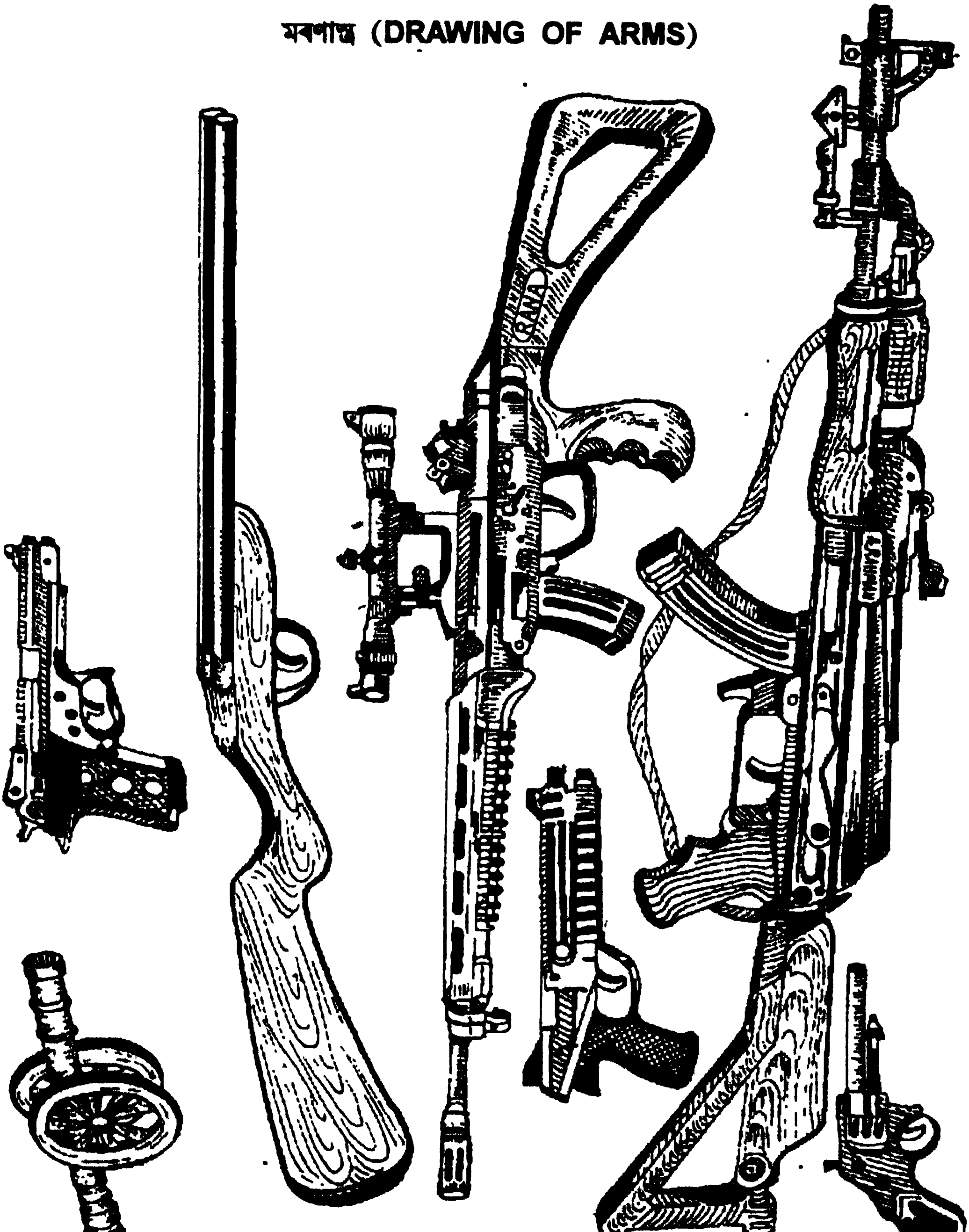


বাদ্যযন্ত্ৰৰ চিত্ৰ (DRAWING OF MUSICAL INSTRUMENTS)

চৌষষ্ঠী কলাৰ ভিতৰত বাদ্যযন্ত্ৰও এক অন্যতম কলা। আদিম মানৱৰ শব্দত সৃষ্টি হোৱা গীতৰ সুৰৰ লগত সংগত কৰিবৰ বাবে বিভিন্ন ধৰণৰ বাদ্যযন্ত্ৰৰ সৃষ্টি কৰা হৈছে। ভাৰতীয় বাদ্যযন্ত্ৰ আৰু পাশ্চাত্যৰ বাদ্যযন্ত্ৰৰ লগত পাৰ্থক্য আছে যদিও সম্পৰ্কও আছে। ত্ৰিভূজ, চতুৰ্ভূজ আৰু লম্ব আকৃতিত অংকন কৰা কিছুমান বাদ্যযন্ত্ৰ এই পাঠত দেখুওৱা হৈছে।

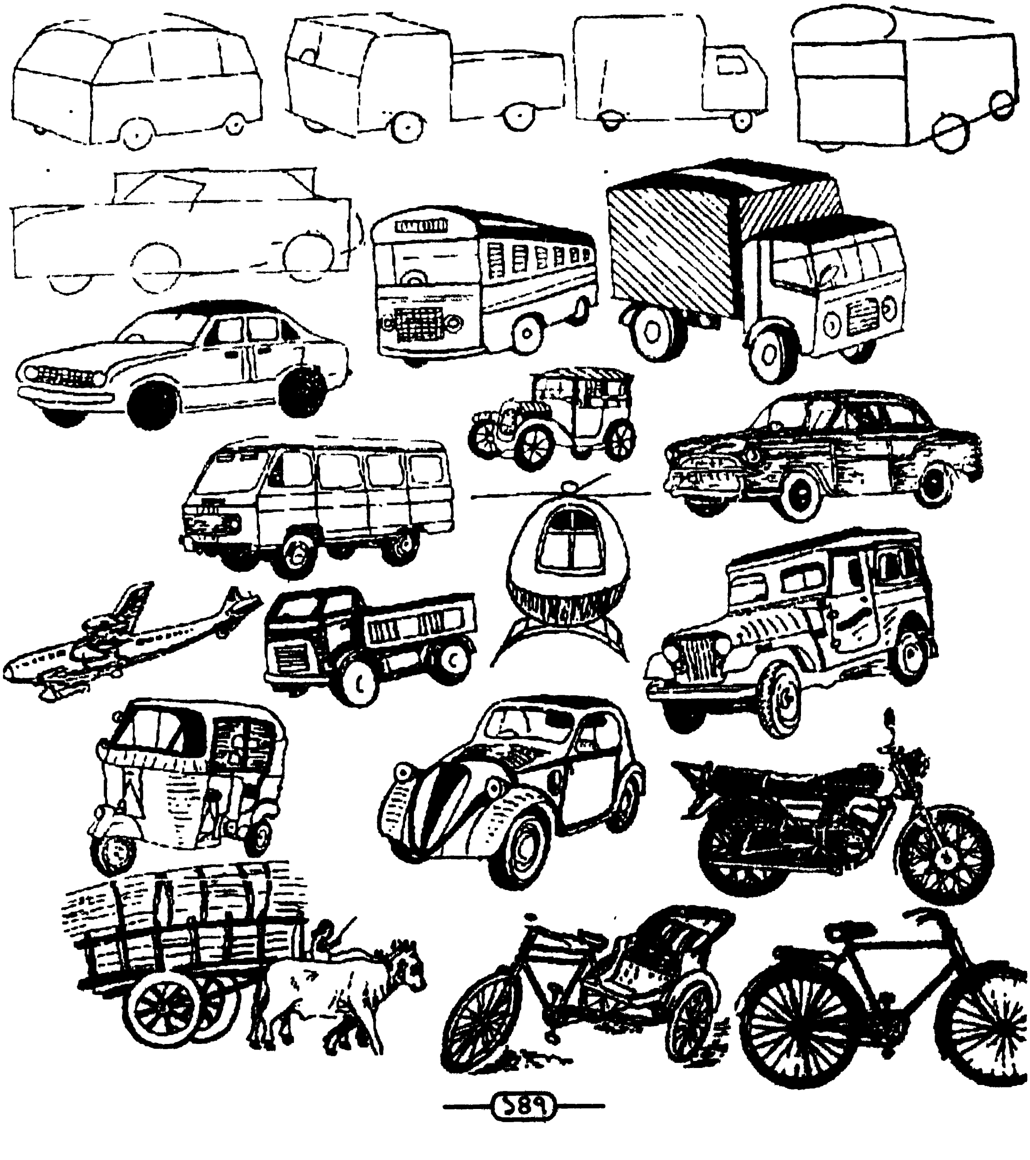


মরণাস্ত্র (DRAWING OF ARMS)



যান বাহনৰ চিত্ৰ (DRAWING OF VEHICLES)

বিভিন্ন ধৰণৰ যান-বাহন তলত দেখুওৱা হৈছে। চাৰিকোণীয়া, আদি বেলেগ বেলেগ ধৰণৰ যান-বাহন আমি সচৰাচৰ দেখিবলৈ পাওঁ। দুচকীয়া যান যেনে ঃ চাইকেল, মটৰ চাইকেল, স্কুটাৰ, গাড়ী, উৰাজাহাজ আদিৰ চিত্ৰ অঙ্কন কৰা হৈছে। চিত্ৰকলাৰ শিক্ষাত যান-বাহনৰ গুৰুত্বও নুই কৰিব নোৱাৰি।

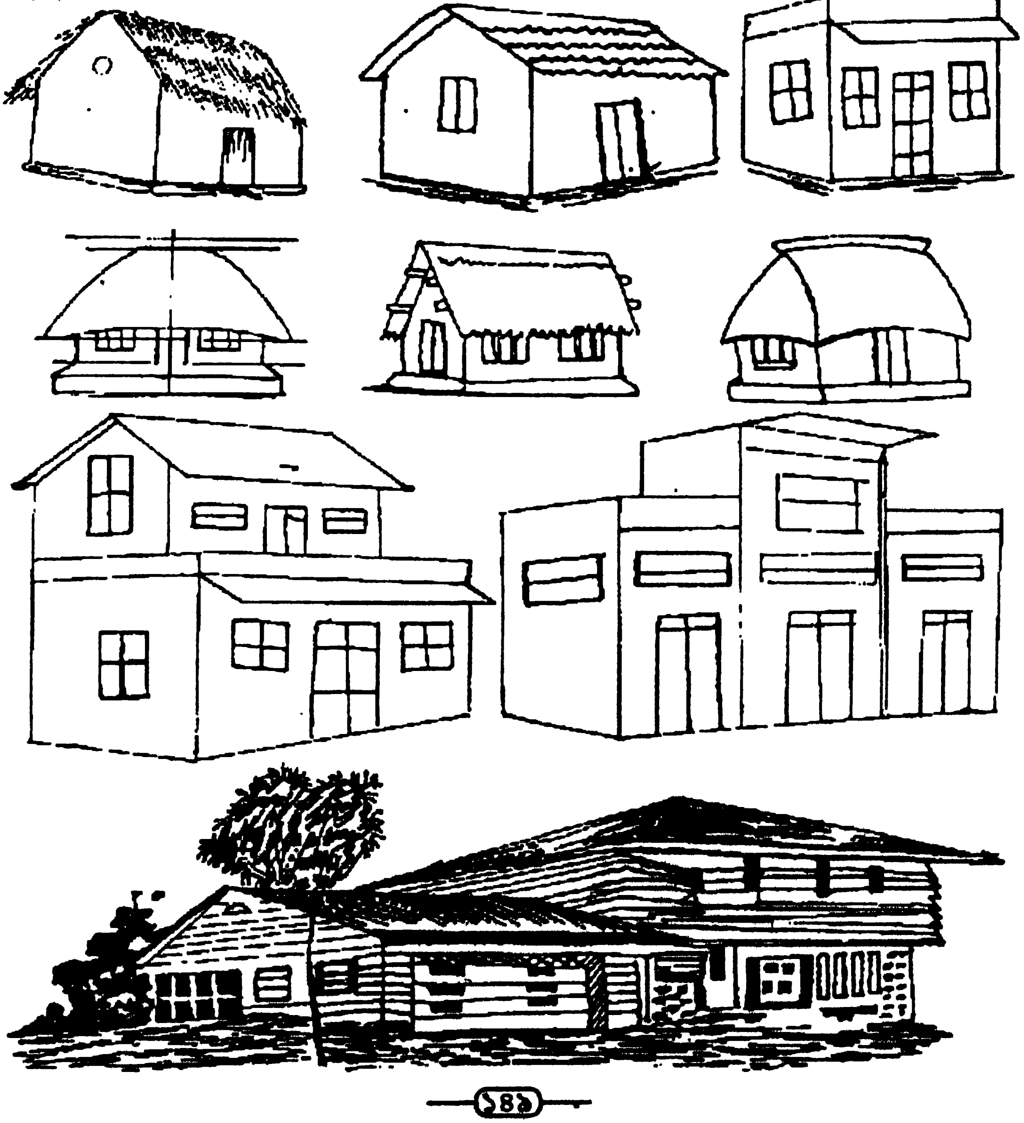


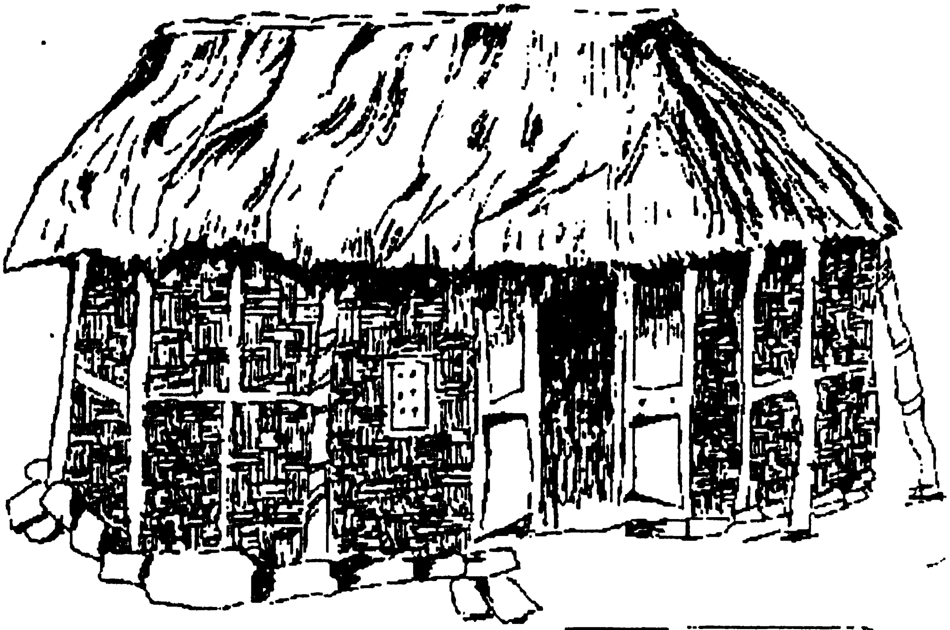
নাও, জাহাজৰ চিত্ৰ (DRAWING OF BOATS AND SHIPS)

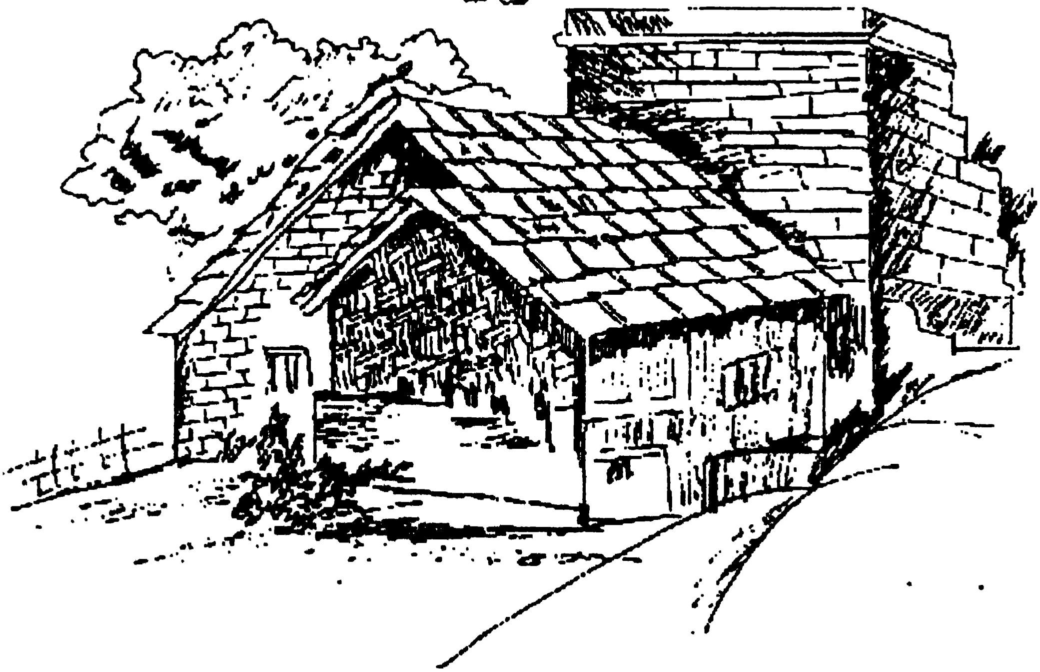
কাঠৰ, লোৰ সহায়ত তৈয়াৰ কৰা বিভিন্ন ধৰণৰ নাও, জাহাজৰ চিত্ৰ তলত চিত্ৰাঙ্কণ কৰি দেখুওবা হৈছে। ডিম্বাকৃতিৰ আৰু চাৰিকোণীয়া নাৱৰ চিত্ৰ এই পাঠত আছে। জ্যামিতিৰ আকাৰৰ সহায়ত নাও বা জাহাজৰ চিত্ৰ অংকন কৰা সহজ।

ঘৰৰ চিত্ৰ (DRAWING OF HOUSE)

বৰ্তমান যুগত নতুন নতুন পদ্ধতিৰে বিভিন্ন ধৰণৰ ঘৰ মানুহে সাজিছে। আদিম মানৱে বসবাসৰ বাবে গছৰ গুহা, ডাঙৰ ডাঙৰ শিলৰ গাঁত আদি ব্যৱহাৰ কৰিছিল। যুগৰ পৰিবৰ্তন আৰু বিবৰ্তনৰ ফলত ক্ৰমান্বয়ে খেৰী ঘৰৰ পৰা ইটা, মাৰ্বল পাথৰৰ আট্টালিকালৈকে, ঘৰৰ নিৰ্মাণ হ'ল। প্ৰায়বোৰ ঘৰ চাৰিকোণীয়া আৰু ত্ৰিভূজ আকৃতিৰ। বিভিন্ন ধৰণৰ ঘৰ তলত চিত্ৰাঙ্কণ কৰি দেখুওৱা হৈছে।

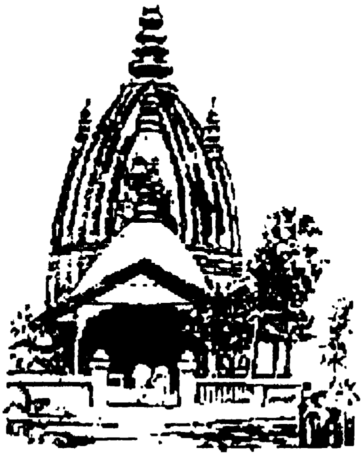


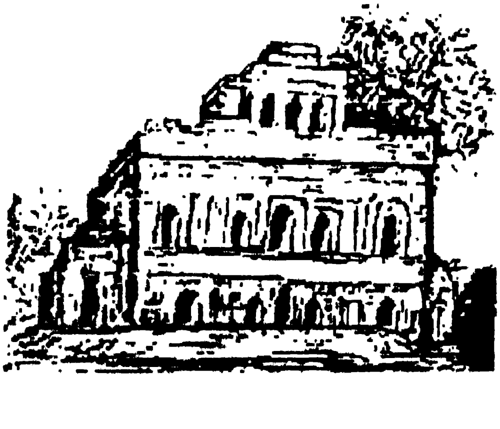


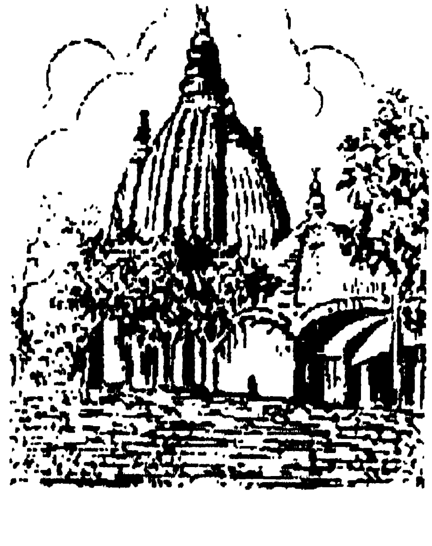


বুৰঞ্জীমূলক কীৰ্তিচিহ্ন (HISTORICAL MONUMENTS)

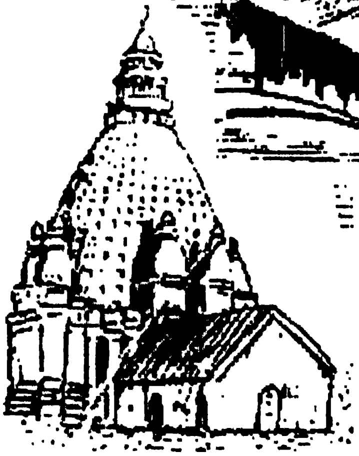
বৰ্তমান জগতখনত নিজৰ স্থিতি ৰক্ষা কৰিবলৈ আৰু ভৱিষ্যতক আকোঁৱালি লৈ অগ্ৰসৰ হ'বলৈ আমি অতীতক জনাৰ খুবেই আৱশ্যক। অতীতৰ চিত্ৰশিল্পী, ভাস্কৰ্যশিল্পীসকলে সেইসময়ৰ কলা, কৃষ্টি-সংস্কৃতিৰ সাধনা কৰি আমালৈ এক অমূল্য সম্পদ আগবঢ়াই থৈ গৈছে। তেওঁলোকৰ সৃষ্টি ৰাজকাৰেং, সমাধি, পিৰামিড, দেৱ-দেৱীৰ মূৰ্তি, বিভিন্ন ধৰণৰ নক্সা, ভাস্কৰ্য আদিয়ে সেই সময়বোৰৰ ইতিহাস ৰচনা কৰাত বিশেষ সম্বল যুগুত কৰি দিছে। গতিকে ইয়াৰ চৰ্চা আমাৰ বৰ প্ৰয়োজন। এণ্টিক ষ্টাডিৰ দৰে চিত্ৰশিল্পীসকলে বুৰঞ্জীমূলক কীৰ্তিচিহ্নবোৰক চিত্ৰপটত জীয়াই ৰাখিব লাগিব। এই পাঠত কেইটামান বুৰঞ্জীমূলক কীৰ্তিচিহ্ন অংকন কৰা হ'ল।

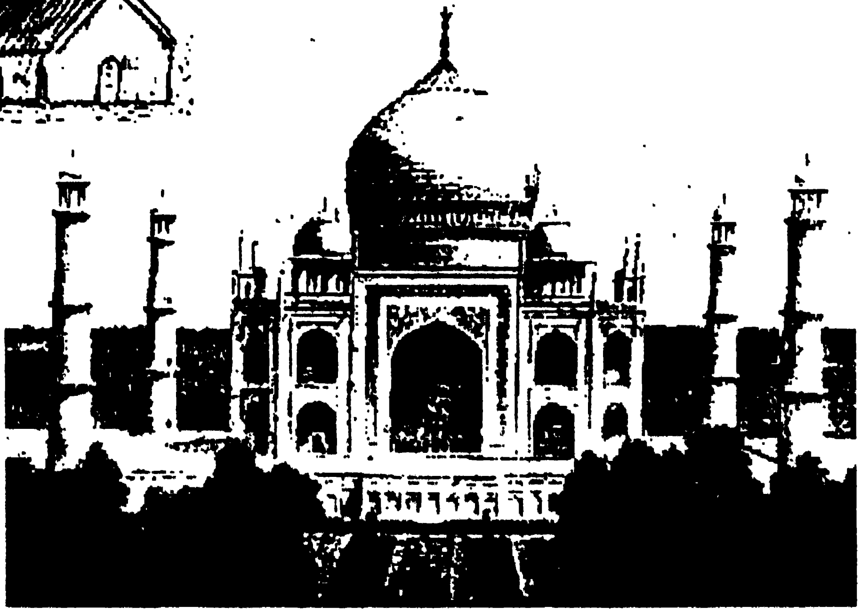






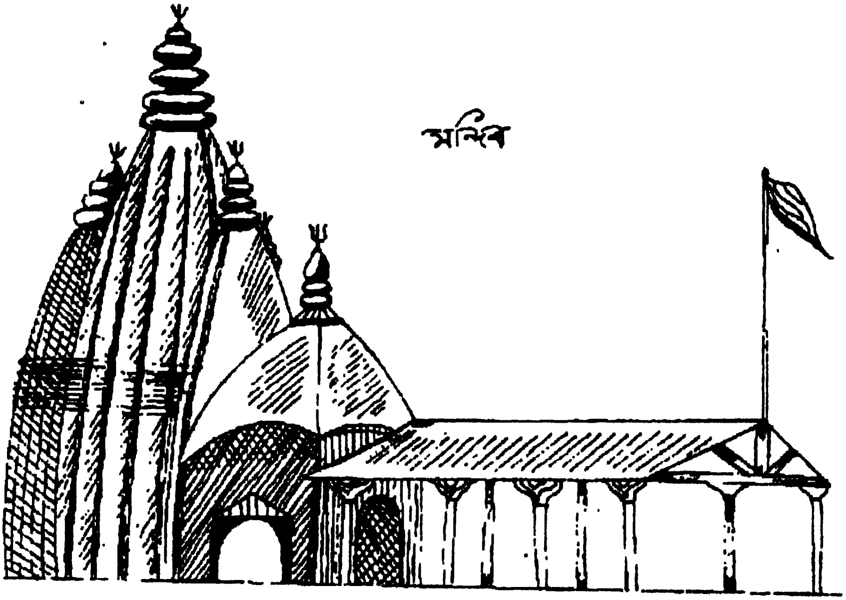
MONUMENTS

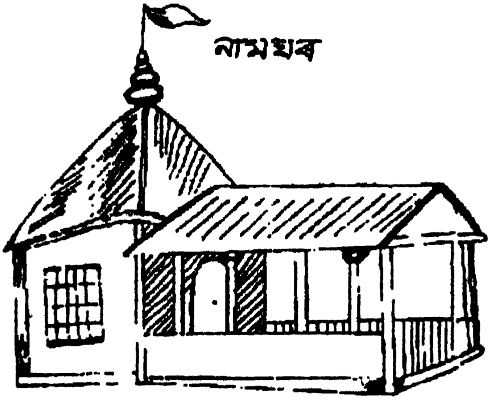


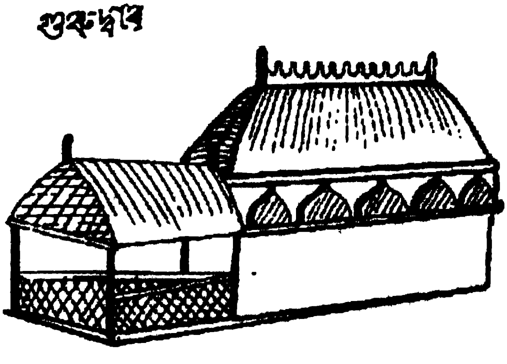


প্ৰাৰ্থনা ঘৰ (PRAY HOUSE)

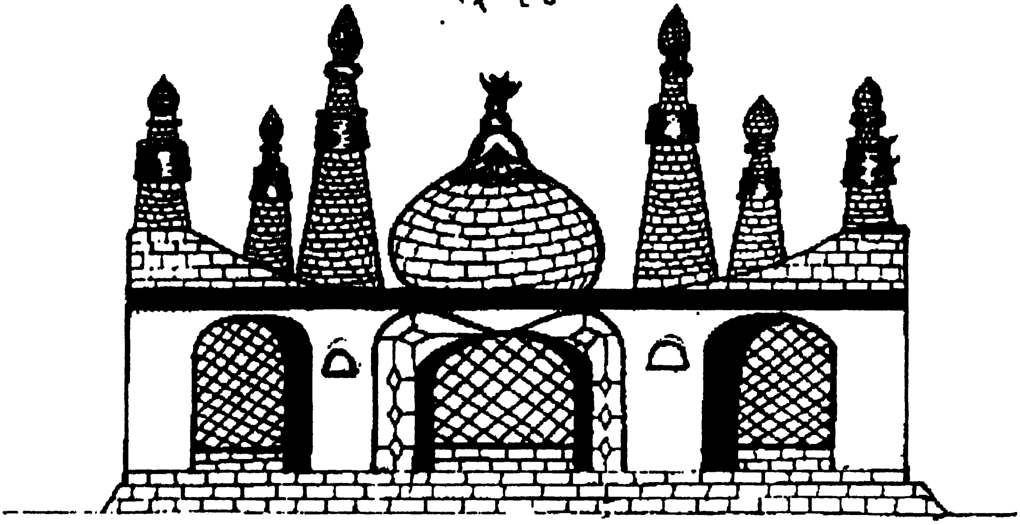
এই পাঠত আমি নামঘৰ, মছজিদ, গীৰ্জা, গুৰুদ্বাৰ আদি অংকন কৰি দেখুৱাইছো। সকলোবোৰ বাস কৰা ঘৰৰ আৰ্হিত যদিও ইয়াৰ আকৃতি গঠন আৰু সৌন্দৰ্য কিছু সুকীয়া। লক্ষ্য কৰিলে দেখা যাব যে প্ৰতিটো সম্প্ৰদায়ৰ নিজস্ব কলা আছে সেয়েহে প্ৰতিটো সম্প্ৰদায়ৰ নিজস্ব কলাৰে প্ৰাৰ্থনা ঘৰবোৰ নিৰ্মাণ কৰে। পাৰ্থক্য থাকিলেও সামঞ্জস্য যথেষ্ঠ আছে। পাশ্চাত্যৰ প্ৰভাৱ ভাৰতীয় মঠ-মন্দিৰ আৰু মছজিদ আদিত দেখা পোৱা যায়।





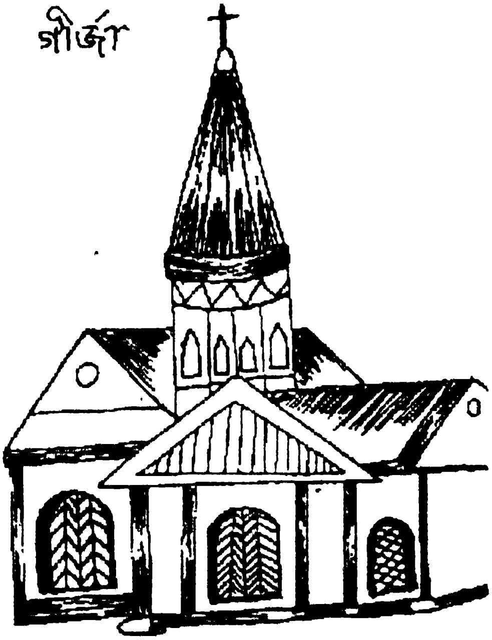


মছজিদ



বিহাৰ

গীৰ্জা



মেপ বা মানচিত্ৰ অংকন (DRAWING OF MAP)

এখন কাগজ বা ফলকত সহজে লৈ ফুৰিব পৰাকৈ ভূ-পৃষ্ঠৰ কোনো এখন ঠাই, মহকুমা, জিলা, ৰাজ্য আদিৰ সংক্ষিপ্ত অৱস্থান আৰু বিৱৰণ অঙ্কিত হৈ থকা অৱস্থাকে মেপ বা মানচিত্ৰ বোলে। মেপ হ'ল জ্যামিতিক পদ্ধতিৰে বক্ৰ ৰেখাৰ চিত্ৰ অংকন প্ৰণালী। এখন মেপ আঁকিবলৈ কল্পনাতকৈ বাস্তৱ বিজ্ঞানসন্মত জ্ঞানৰ বেছি দৰকাৰ। যেনে ঃ

১। একক ঃ একক বুলিলে এখন ঠাইৰ আমাৰ বাস্তৱত পোৱা দীঘ, প্ৰস্থ আদি। এই বিলাক চিত্ৰৰ অনুৰূপত বহুৱাবলৈ সমানুপাতিক জ্ঞান লাগে।

মেপত ১ ছেণ্টি মিটাৰ = ১০০ কিলোমিটাৰ বা ২০০ কিঃ মিঃ হ'ব পাৰে। ১ বৰ্গছেণ্টি মিটাৰ = ১০০ বৰ্গ কিঃ মিঃ মিটাৰ কালি হব পাৰে।

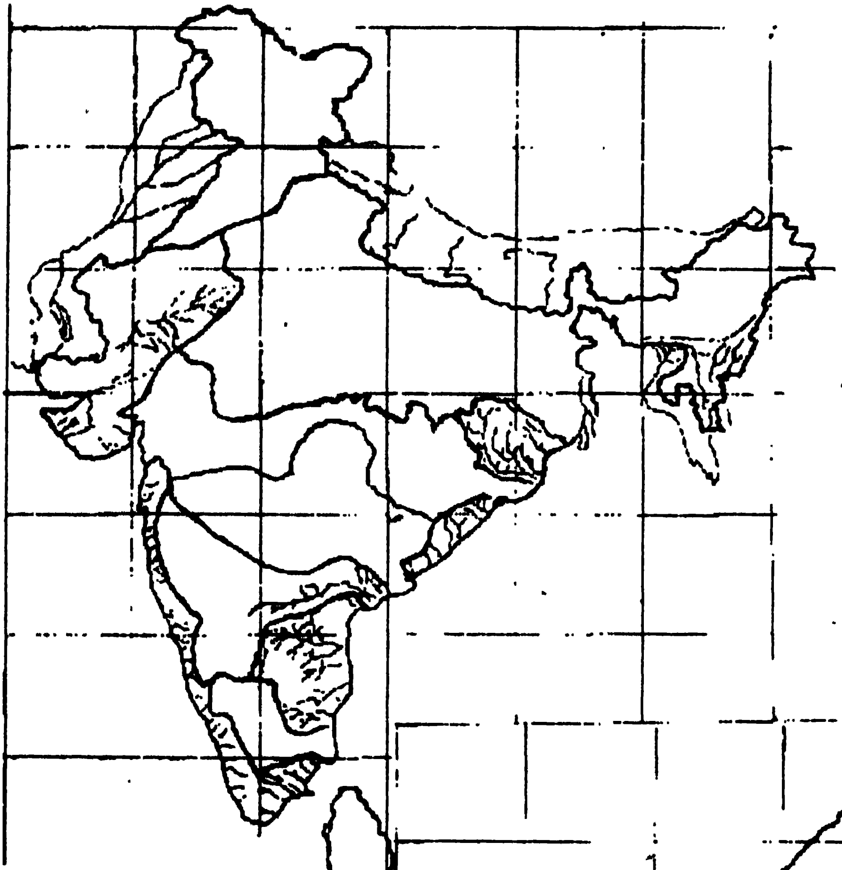
২। অক্ষৰেখা, দ্ৰাঘিমাৰেখা জ্ঞান ঃ আমি জানো পৃথিৱীখন ঘূৰণীয়া। গতিকে এনে এটা স্থুল বস্তু পোনপতীয়াকৈ দেখুৱাবলৈ হ'লে গ্ৰাফ সদৃশ অক্ষৰেখা দ্ৰাঘিমাৰেখা প্ৰথমে আঁকি ল'ব লাগিব। তাৰ পিছত অক্ষাংশ দ্ৰাঘিমাংশ কি জানি লৈ সৰু সৰু স্থানবোৰ সঠিকভাৱে বহুৱাই এটা এটাকৈ সংলগ্ন কৰি পূৰ্ণাঙ্গ মেপ অঁকা হয়। এই পদ্ধতিক অভিক্ষেপ বোলে। এই শুদ্ধ মেপবোৰ আঁকিবলৈ আমাৰ দেশত চৰকাৰে Survey of India ক এই দায়িত্ব দি থৈছে।

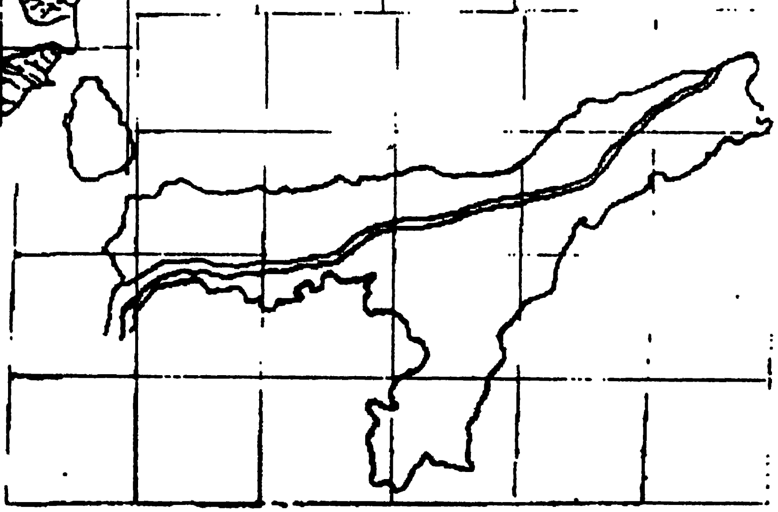
৩। দিশ ঃ মেপ অঁকাৰ সময়ত সদায় ফলকৰ ওপৰ ফালে উত্তৰ, তললৈ দক্ষিণ, অঁকাজনৰ সোঁফালে পূব ধৰি আঁকিব লাগে।

৪। ৰঙৰ ব্যৱহাৰ ঃ মেপত কিছুমান নিৰ্দিষ্ট ৰং নিৰ্দিষ্ট সংকেতত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। যেনে নৈ, বিল, সাগৰ আদিত নীলা, আলিবাট ৰঙা পৰিসীমা ক'লা আদি।

৫। সাংকেতিক চিহ্নৰ জ্ঞান ঃ পাহাৰ, প্ৰধান ঠাই, সদৰ ঠাই, পৰিসীমাত জিলা, মহকুমা আদিৰ ভাগ উদ্যোগ, চিকিৎসালয়, মন্দিৰ, মছ্জিদ, স্কুল আদি মেপত বুজাবলৈ কিছুমান বেলেগ সাংকেতিক চিহ্ন দিয়া হয়। মেপত Index অত এই বিলাকৰ নমুনা দিয়া থাকে।

মেপৰ বিষয়ে জানিবলৈ পৰিধি ইমান বহল যে ইয়াৰ চমুতে বৰ্ণাব নোৱাৰো। মানুহৰ সভ্যতাৰ দিনত ৰাজনৈতিক, প্ৰতিৰক্ষা, পৰিবহন সকলোতে মেপৰ আৱশ্যক আছেই। প্ৰতিৰক্ষা বাহিনী Map Reading এটা প্ৰধান বিষয়। মেপ নহলে পাইলটে বিমান, নাবিকে জাহাজ চলাব নোৱাৰে। বিশাল সীমাহীন আকাশ আৰু সাগৰৰ মাজত কেৱল মেপ আৰু কম্পাছৰ সহায়তে এখন জাহাজ নি গন্তব্য স্থানত পোৱাবগৈ।





চিত্ৰ আৰু মানচিত্ৰৰ মাজত পাৰ্থক্য

চিত্ৰ আৰু মানচিত্ৰৰ মাজত বহু পাৰ্থক্য আছে, সেইবোৰ ক্ৰমে —

মানচিত্ৰ ঃ মানচিত্ৰত প্ৰাকৃতিক দৃশ্যৰ সমাহাৰ নহয়। মানচিত্ৰ হ'ল স্থান, দেশ, মহাদেশ বা পৃথিৱীৰ নিৰ্দিষ্ট সীমাৰেখা।

চিত্ৰ ঃ ছবি অঁকাৰ বিষয়বস্তু হ'ল দৃশ্য, বিভিন্ন বস্তু বা প্ৰকৃতি যি আমাৰ চকুত দৃষ্টিগোচৰ হয় বা লক্ষ কৰো তাকে আমি চিত্ৰপটত অঙ্কন কৰো।

মানচিত্ৰ ঃ মানচিত্ৰৰ বিষয় হ'ল নিৰ্দিষ্ট দেশ বা স্থান।

চিত্ৰ ঃ চিত্ৰৰ নিৰ্দিষ্ট বিষয় নাথাকিবও পাৰে।

মানচিত্ৰ ঃ মানচিত্ৰত দেশ ভেদে বেলেগ বেলেগ ৰঙৰ ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

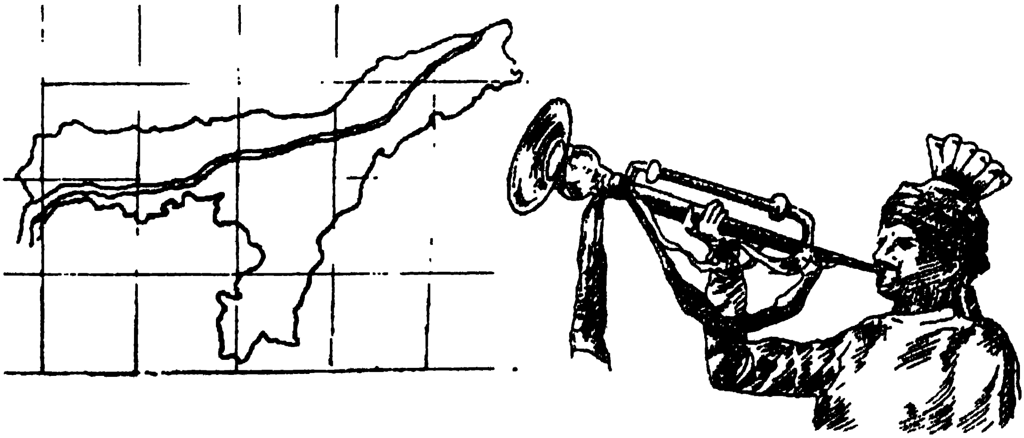
চিত্ৰ ঃ ছবি অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত বাস্তৱৰ স্বাভাৱিক ৰঙক সাধাৰণতে নিখুঁতভাৱে ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

মানচিত্ৰ ঃ মানচিত্ৰত যিকোনো উদ্যোগ, খনি, পাহাৰ, পৰ্বত, নদ-নদী, দলং, পথ, ষ্টেচন, সীমা, আদিবোৰ নিৰ্দিষ্ট স্থানত অঁকা হয়।

চিত্ৰ ঃ চিত্ৰত নিৰ্দিষ্টতা খুব কমহে আছে।

মানচিত্ৰ ঃ মানচিত্ৰত কল্পনাৰ কোনো স্থান নাই।

চিত্ৰ ঃ ছবিত বাস্তৱৰ লগত কল্পনাৰ মিশ্ৰণ বিষয়বস্তুক শিল্পৰ পৰ্যায়ত উন্নীত কৰা হয়। ছবি অঁকাৰ ক্ষেত্ৰত শিল্পৰ সম্পূৰ্ণ স্বাধীনতা আছে। ৰং ব্যৱহাৰৰ ক্ষেত্ৰতো শিল্পীয়ে যিকোনো ৰং ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে।



পানী ৰং (WATER COLOUR)

বৰ্তমান ভাৰতীয় চিত্ৰত পানী ৰঙৰ প্ৰভাৱ খুব বেছি। অতি কম খৰচত এই পানী ৰং কৰোতে তেনেকৈ সাৱধান হোৱা প্ৰয়োজন আৰু ইয়াক ধীৰ-স্থিৰ হিচাপে কৰিব লাগে। চিত্ৰপটত এই ৰং বেছি ঘঁহি থাকিলে ইয়াৰ উজ্জ্বলতা নষ্ট হয়। পানীৰ পৰিমাণ অনুযায়ী ৰং মিশ্ৰণ কৰি ছবিত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। এই ৰঙক সঠিকভাৱে চিত্ৰত ৰূপ দি অঙ্কিত বস্তুৰ প্ৰকৃত গঠন অনুযায়ী পোহৰ আৰু ছাঁৰ সুসামঞ্জস্যত সেই বস্তুৰ যথাৰ্থ ৰূপ দিয়া এক কঠিন কাম। এই পানী ৰঙৰ বৈপৰীত্যৰ সহায়ত ৰঙক তীক্ষ্ণ আৰু তীব্ৰ কৰি তোলাৰ কলা কৌশল, প্ৰয়োগ পদ্ধতিয়ে দৰ্শকৰ মন আকৰ্ষণ কৰে। ঘনত্ব অনুসৰি পানী ৰঙক শ্ৰেণী বিভাগ কৰা হৈছে। (১) স্বচ্ছ পানী ৰং (Transparency Technique) আৰু (২) অস্বচ্ছ পানী ৰং (Opaque Technique)

স্বচ্ছ পানী ৰং (TRANSPARENCY TECHNIQUE)

পানী ৰঙৰ বাবে অমসৃণ কাগজ (Handmade paper) ব্যৱহাৰৰ উপযোগী। স্বচ্ছ পানী ৰঙৰ বাবে কাগজখন পানীত তিয়াই লোৱা হয়। কাগজখনৰ চাৰিওফালে (Border) মুগা বা ব্ৰাউন কাগজ (Brown paper) আঠা লগাব লাগে। পাতল ৰঙেৰে অঙ্কিত বিষয়বস্তুৰ ওপৰত পাতলকৈ পানী ৰং কৰা হয়। অলপ সময় শুকাবলৈ দিয়াৰ পাছত মাটিয়া হালধীয়া (Yellow Ochre) ৰঙেৰে টোন দিয়া হয়। এই ক্ষেত্ৰত খুব তীক্ষ্ণ ৰং ব্যৱহাৰ কৰিব নালাগে। হালধীয়া ৰং ব্যৱহাৰ কৰি তুলিকা ভালদৰে ধুৱাৰ পাছত আন ৰং ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। স্বচ্ছ পানীৰ ৰঙৰ পদ্ধতিক ইংৰাজীত Transparency Technique বোলা হয়। এই পদ্ধতিত ৰং পানীৰ দ্বাৰা বিয়পাই আন ৰঙৰ লগত সমন্বয় ঘটোৱা হয়। দ্বিতীয় পৰ্য্যায়ত ৰং ব্যৱহাৰ কৰোতে খুব সাৱধানে তুলিকা ব্যৱহাৰ কৰি ৰঙৰ ঘনত্বৰ মাত্ৰা (Dimension) নিৰ্ণয় কৰা হয়। এই ক্ষেত্ৰত তুলিকাৰ সহায়ত পানী আৰু ৰং প্ৰয়োজন অনুসৰি চিত্ৰপটত লগোৱা হয় যদিও স্বচ্ছ ৰং, বহু স্বয়ংক্ৰীয় ৰং (Accidental Colour) তৃতীয় পৰ্যায়ত আয়তন, গভীৰতা আৰু পাৰস্পৰিক সম্পৰ্ক, পোহৰ ছাঁ, টোন আদি সঠিকভাৱে প্ৰকাশ কৰা হয়। ছবিত উচ্চ পোহৰ (High Light) দেখুৱাবলৈ হ'লে সেই অংশত ৰং নকৰে অৰ্থাৎ খালী স্থান ৰাখে। এই পদ্ধতিত খুব বাধ্যত পৰিলেহে বগা আৰু ক'লা ৰং ব্যৱহাৰ কৰে।

ধোৱা চিত্ৰ (WASH PAINTING)

পানী ৰঙৰ দ্বাৰাহে ধোঁৱা চিত্ৰ তৈয়াৰ কৰাটো সম্ভৱ। এই চিত্ৰত ৰংবোৰ বিয়পাই দিয়া হয়। এই ধোৱা চিত্ৰৰ পদ্ধতি চিত্ৰশিল্পী অবনীন্দ্ৰ নাথ ঠাকুৰে প্ৰৱৰ্তন কৰে। প্ৰথমে কাগজত

ছবিখন আঁকি কাগজখন পানীত ডুবাই দিয়া হয়। কাগজখন অলপ শুকুৱাই তাৰ ওপৰত ৰং কৰা হয়। এনে কৰোতে কাগজখন শুকাই গ'লে পুনৰ কাগজখন পানীত ডুবাই দিয়া হয় আকৌ অলপ শুকুৱাই ৰং কৰা হয়। এনেদৰে প্ৰয়োজন অনুসৰি কাগজখন বাৰে বাৰে পানীত ডুবাই বাৰে বাৰে ৰং কৰা প্ৰয়োজন। এনেদৰে ৰং কৰিলে ধোৱাৰ দৰে ছবিখন হৈ পৰে। এই পদ্ধতিত অংকনৰ সীমাৰ বাহিৰলৈ ৰং বিয়পি যাবও পাৰে। কাগজ, ৰেচমী কাপোৰ বা কপাহী সুঁতাৰ কাপোৰ, এই জাতীয় ছবি অঁকা পদ্ধতিত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। যিহেতু এই ছবিত চিত্ৰপটখন বাৰে বাৰে ধোৱা দৰকাৰ গতিকে কাগজখন মজবুত হোৱা দৰকাৰ। সাধাৰণতে ধোৱা চিত্ৰৰ বাবে হোৱাটমান বা ওৱাটমান কাগজ ব্যৱহাৰ হয়। ৰঙক স্থায়ী কৰিবৰ বাবে এইদৰে বাৰে বাৰে ধোৱা আৰু ৰং কৰা হয়।

অস্বচ্ছ পানী ৰং পদ্ধতি (OPAQUE TECHNIQUE)

টেম্পাৰা আৰু গৌৱাচ (TAMPERA & GOUACHE)

জৈন বা উৰিষ্যাৰ পট, ৰাজপুত, পাহাৰী, নেপালী, তিৰ্বতী, পাৰ্চী, মোগলৰ ছবি অঁকাৰ সময়ত এই টেম্পাৰা পদ্ধতি অবলম্বন কৰিছিল।

টেম্পাৰা হৈছে অস্বচ্ছ পানীৰ ভৰৰ এক বিশেষ পদ্ধতি। টেম্পাৰাৰ অৰ্থ টেম্পাৰ অৰ্থাৎ মজবুত কৰা। অস্বচ্ছ গুৰি ৰঙক কণীৰ কুহুম বা আঠাৰ দ্বাৰা ৰঙক অঁকাৰ উপযোগী কৰি লোৱা হয়। এই পদ্ধতিত প্ৰায় সকলো ৰঙৰ লগতে বগা ৰং মিশ্ৰণ কৰা হয়। টেম্পাৰাৰ বাবে সাধাৰণতে মিহি কাপোৰ, নাপালে কাগজ যি কোনো বৰ্ডত আঠা লগাই লোৱা হয়। ছবিৰ জোখত কাপোৰৰ টুকুৰা ডাঠ কাৰ্ডবোৰ্ড বা হাৰ্ডবোৰ্ড বা প্লাইবোৰ্ডত আঠা লগাই পৰিতলত আঠাৰ লগত অলপ জিঙ্ক-অক্সাইড মিশ্ৰণ কৰি প্ৰলেপ দিয়া হয়। ইয়াৰ বাবে ফেবিকলৰ আঠাও ভাল। অমসৃন কাগজত আঠা লগোৱাৰ প্ৰয়োজন নহয়। ৰং ব্যৱহাৰ কৰোতে এটাৰ ওপৰত এটাকৈ প্ৰয়োজন হ'লে বাৰে বাৰে ৰং কৰিব পাৰি। কণিৰ কুহুমৰ দ্বাৰা কৰা টেম্পাৰাক এগ্ টেম্পাৰা (Egg Tampera) কোৱা হয়। তেলৰ ৰং আৱিস্কাৰৰ পূৰ্বে ইউৰোপত এই টেম্পাৰা পদ্ধতিৰ ব্যৱহাৰ হৈছিল। এই পদ্ধতি পানী ৰঙৰ এক স্থায়ী পদ্ধতি।

গৌৱাচ (GOAUCE)

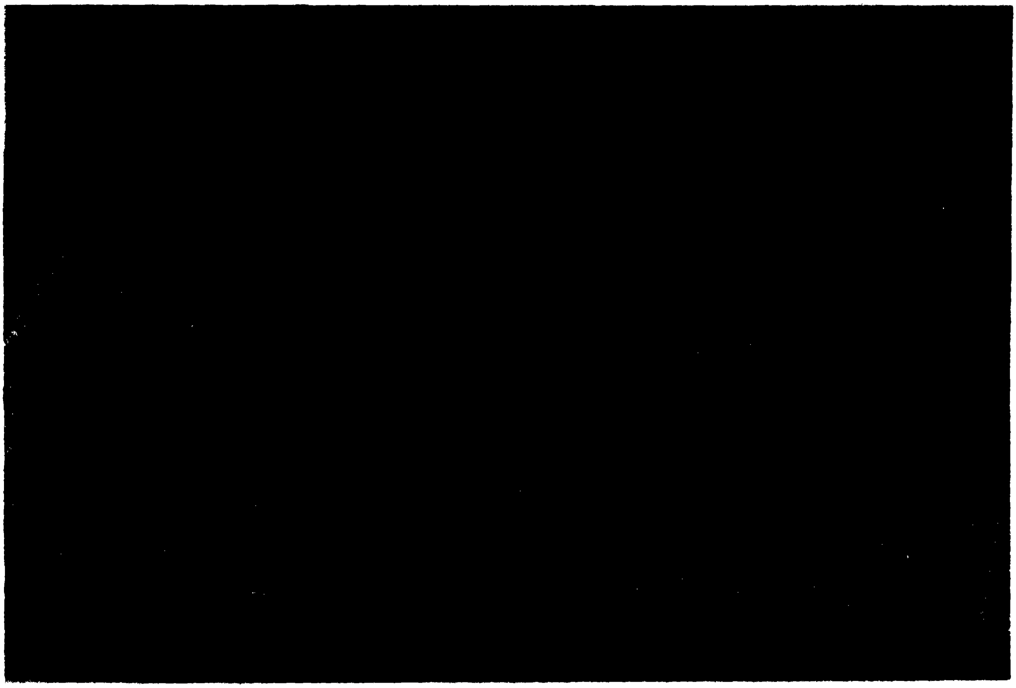
অস্বচ্ছ পানী ৰঙৰ ই এক বিশেষ পদ্ধতি। এই পদ্ধতিটোত আঠাৰ ব্যৱহাৰ হয় আৰু পদ্ধতিটো পানী ৰঙৰ লগত বগা ৰং মিশ্ৰণ কৰি গৌৱাচ্ ৰং প্ৰস্তুত কৰা হয়। টেম্পাৰাতকৈ ইয়াৰ ঘনত্ব অপেক্ষাকৃত বেছি। ডাঙৰ ছবিও এই পদ্ধতিত কৰা সম্ভৱ। এই পদ্ধতিত বিদেশী আৰু দেশী বহু শিল্পীয়েই ছবি আঁকিছিল।

তৈল ৰং (OIL COLOUR)

ছবিক কমনীয় আৰু দীৰ্ঘস্থায়ী কৰিবৰ বাবে গভীৰ চিন্তা আৰু চেষ্টাৰ ফলত ১৪০০ খৃষ্টাব্দত ফ্লেমিনৰ বিখ্যাত চিত্ৰকৰ ভ্যান আইকে (Van Eyck) তেল ৰং আৱিস্কাৰ কৰি উলিয়াই। তেল ৰং ছবিৰ ক্ষেত্ৰত এক বিশেষ গুৰুত্বপূৰ্ণ ও উল্লেখযোগ্য মাধ্যম। সকলোবিধৰ ছবিত এই ৰং ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি। প্ৰাৰম্ভিক ভিত্তিৰূপে তৈলচিত্ৰ এবিধ পাতল অস্বচ্ছ আৱৰণ আৰু ইয়াক একাধিকবাৰ তুলিকাৰ সহায়ত বা স্প্ৰে (Spray) কৰিব পাৰি। সূতাৰে তৈয়াৰী কাপোৰ (Canvus cloth) তৈলচিত্ৰৰ চিত্ৰপট হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ বেছি ভাল। তেলৰঙৰ লগত পানীৰ সলনি লিনছিদ

তেল (Linseed Oil) ব্যৱহাৰ কৰা হয়। সোনকালে শুকাবৰ বাবে লিনছিদ তেলৰ লগত তাৰপিন তেল (Turpin Tine Oil) ব্যৱহাৰ কৰা হয়। চিত্ৰপট হিচাপে হাৰ্ডবৰ্ড, প্লাইবৰ্ড, কেনভাচ বৰ্ড, অইল স্কেট্‌চিং কাগজ (Oil Sketching paper) আদি ব্যৱহাৰ হয়। এই চিত্ৰপটত আঁকিবৰ বাবে ইজেল (Easel) তৈয়াৰ কৰি লয়। ইজেল বা ষ্টেণ্ডডালত চিত্ৰপটখন নিজৰ সুবিধা অনুযায়ী লগাই ল'ব পৰা হয়। এবিধ প্যালেট বা ছুৰি (Spatula knife) ৰ সহায়তো এই ৰং ব্যৱহাৰ কৰি ছবি তৈয়াৰ কৰে। এই ছবিক নাইফ পেইন্টিং (Knife Painting) বোলা হয়। তৈল ৰং ব্যৱহাৰ কৰা তুলিকা বেলেগ, ই কঠুৱা বা কঠিন, ইয়াক হ'গ হেয়াৰ (Hog Hair Brush) ব্ৰাছ বোলা হয়।

তৈলচিত্ৰ সকলোতকৈ অধিক স্থায়ী। চাৰিশ পাঁচশ বছৰৰ আগৰ ছবি আজিও সংগ্ৰহালয়ত আছে। বৰ্তমান বিশ্বত তৈলচিত্ৰৰ মূল্য সকলোতকৈ বেছি।

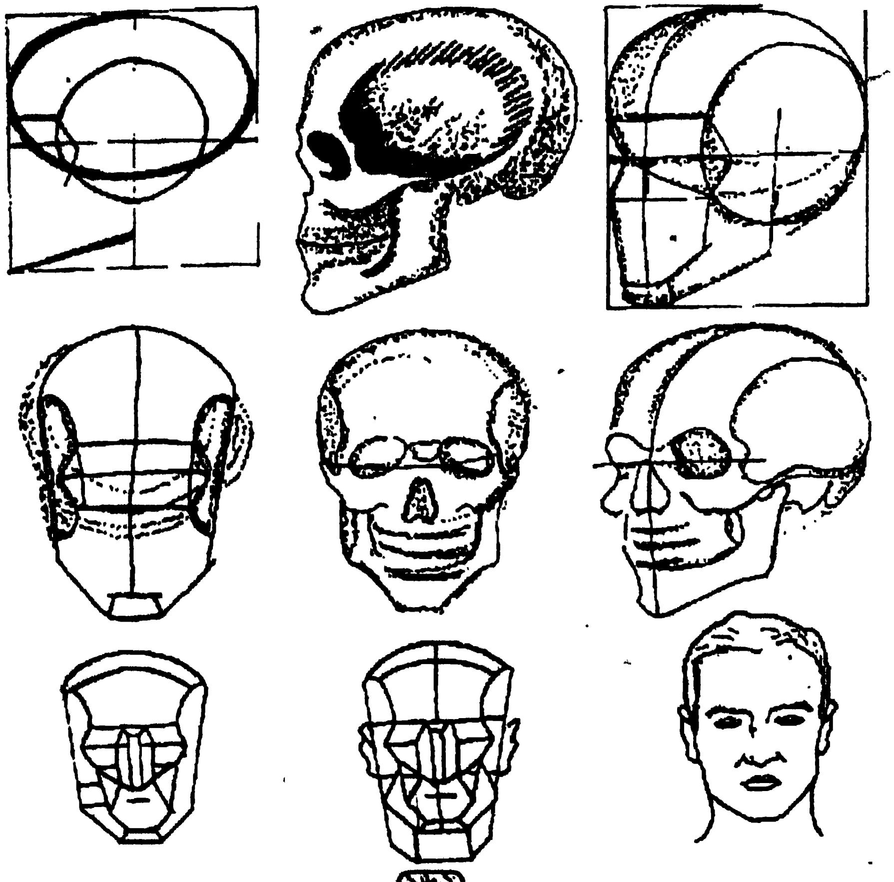


এড়বাৰ্ড মানেৰ বিখ্যাত তৈলচিত্ৰ

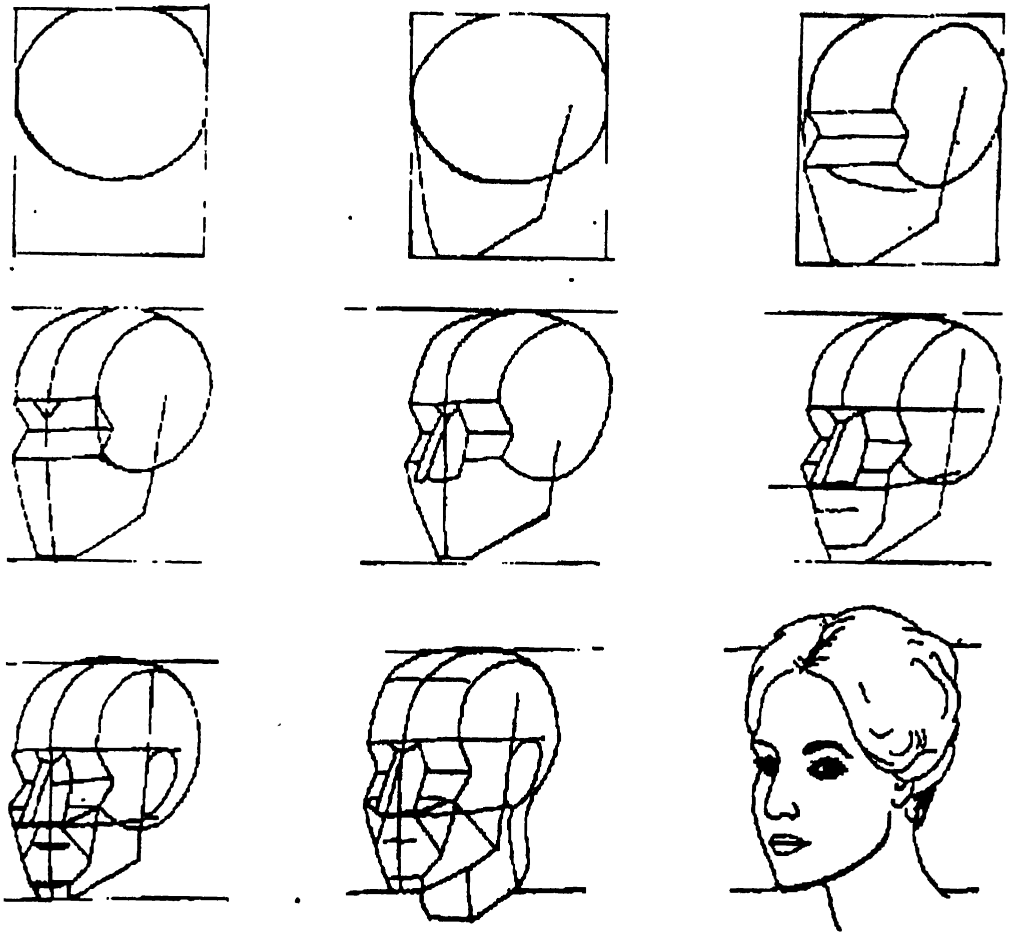
মূৰ আৰু মূৰৰ খোলা (HEAD AND SKULL)

চিত্ৰকলাৰ পাঠ্যক্ৰমত মানুহ অঁকাৰ পূৰ্বে মানুহৰ সকলো অংশৰ গঠন, আকাৰ জোখ-মাখ, সমতা আদিৰ বিষয়ে জ্ঞান আহৰণ কৰা নিতান্তই প্ৰয়োজন। এই পাঠ্যক্ৰমত মূৰ (Head) ৰ পৰা আৰম্ভ কৰি ভৱিলৈকে জানিবৰ বাবে থুলমূল আভাস দিবলৈ চেষ্টা কৰিছো।

মূৰ আৰু মূৰৰ খোলা (Head and Skull) ইয়াক মূৰৰ ওপৰৰ বিন্দুৰ পৰা (চুলি নহয়) ডিঙিলৈকে ধৰা হয়। বয়স অনুসৰি মানুহৰ মূৰ আৰু মূৰৰ খোলাৰ জোখ-মাখ বেলেগ হয়। তলত ৮ টাকৈ নাৰী আৰু পুৰুষৰ মূৰ অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল। মূৰৰ খোলাৰ বিষয়েও দিয়া হৈছে। এটা চতুৰ্ভুজৰ ভিতৰত মূৰৰ খোলাৰ তৈয়াৰ কৰিবলৈ এটা ডিম্বাকৃতি অঁকা হৈছে। ইয়াৰ পাছত কোণীয়া ৰেখাৰে সমানে ভাগ কৰা হৈছে। এনেদৰে পৰ্যায়ক্ৰমে এটা এটাকৈ মূৰ আৰু মুখৰ গঠনলৈ ৰূপান্তৰ কৰা হৈছে।



HEAD AND SKULL



জকা (SKELETON)

মানুহৰ ছবি অঁকাৰ পূৰ্বে জঁকাৰ বিষয়ে জনা প্ৰয়োজন। জঁকাই প্ৰদৰ্শন কৰে এজন মানুহৰ শৰীৰৰ গঠন, জোখ-মাখ, জোৰা (Joint) বা গাঁঠি আদি। জঁকা চৰ্চাৰ বাবে ইয়াক চাৰি ভাগত ভাগ কৰা হৈছে।

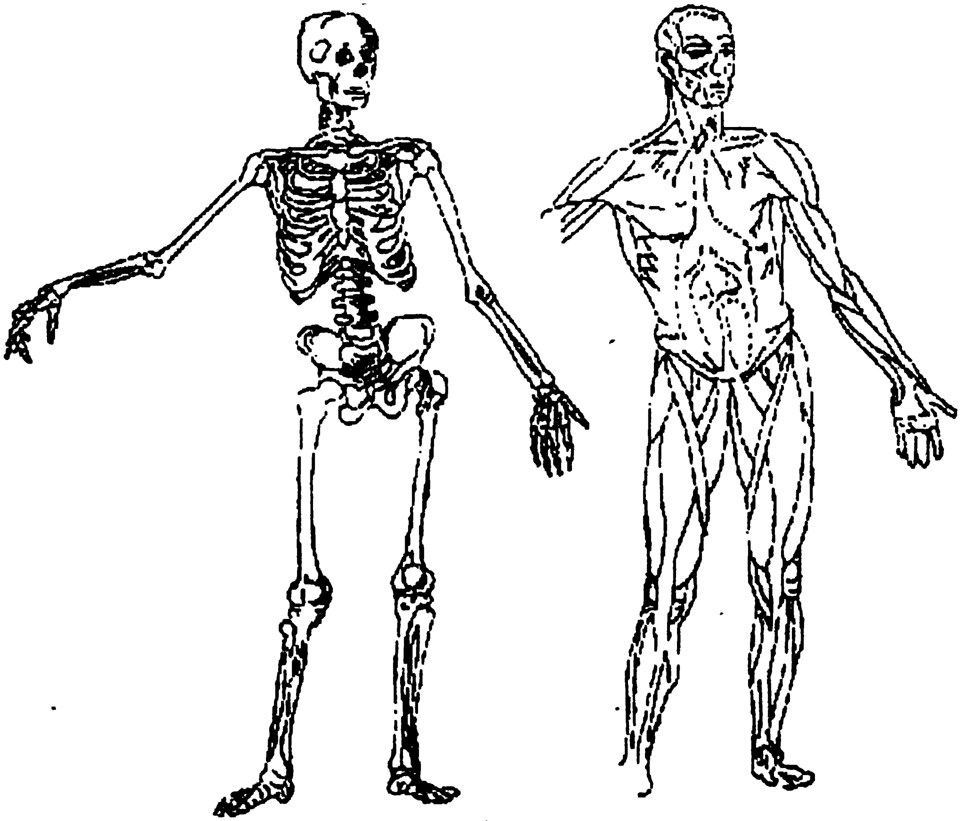
১) মূল শৰীৰ (Human body) ঃ কামী হাড় (Rib cage), জোৰাসমূহ বা গাঁঠীসমূহ (Clavicles), কান্ধৰ হাড় (Scapulas) ৰাজহাড় গঠন (Spinal Column), তলপেটৰ তলৰ হাড় বা শ্ৰেণী (Palvis)

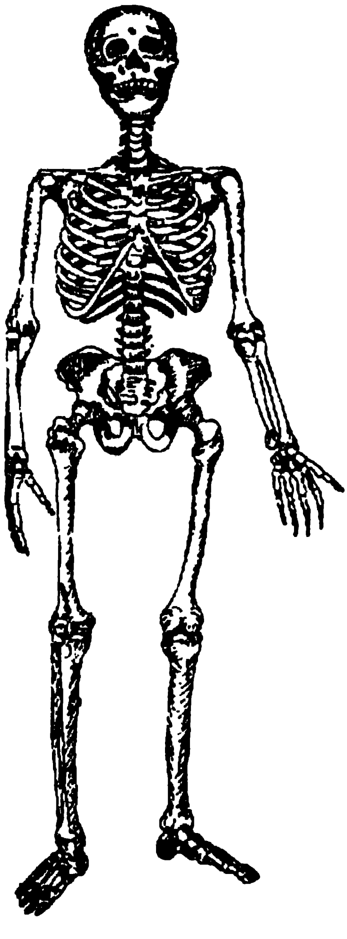
২) মূৰৰ খোলা (The Skull)

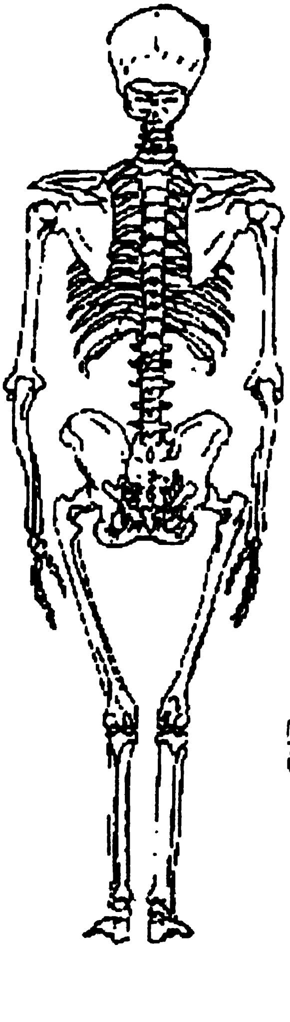
৩) ভৰি (The Legs) ঃ ভৰিৰ তলুৱা (Femor) ৰ পৰা

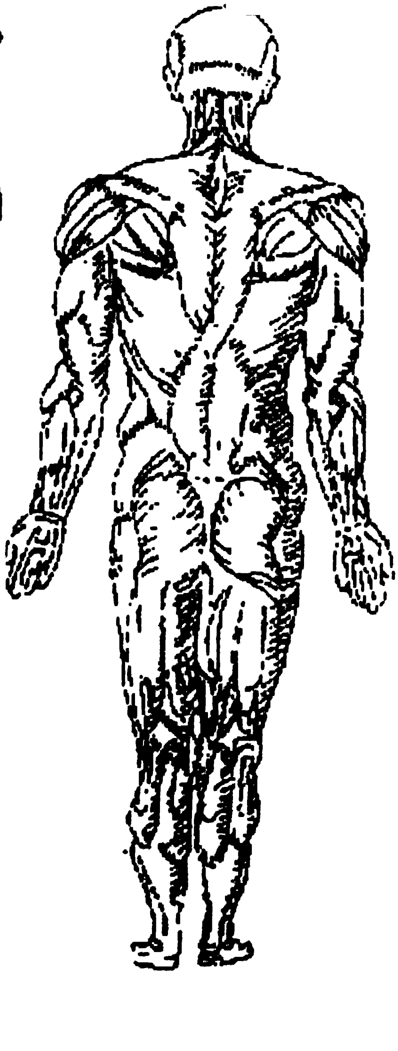
৩) বাহু (The Arms) কান্ধৰ পৰা কিলাকুটি আৰু আঙুলিলৈকে।

তলত পুৰুষ আৰু মহিলাৰ জঁকা প্ৰদৰ্শন কৰি দেখুওৱা হ'ল।









মানুহৰ দেহাৱয়ব (HUMAN ANATOMY)

চিত্ৰকলাৰ দেহাবয়ব অঙ্কন পদ্ধতি এক জটিল আৰু গুৰুত্বপূৰ্ণ অধ্যায়। দেহাবয়ব অঙ্কনৰ মূল কথা হ'ল দেহাবয়বৰ অস্থিপেশীৰ যথাযথ ব্যৱহাৰ। অস্থি আৰু মাংসৰ সংস্থাপন নাজানিলে শুদ্ধ জীৱন চিত্ৰ অঙ্কন কৰা সম্ভৱ নহয়। মানুহৰ কঙ্কাল বা জঁকা হ'ল বিধাতাৰ মানুহৰ নিৰ্মাণৰ গঠন (Form)। কঙ্কালৰ ওপৰত থাকে মাংসপেশী, নাভী আদি আৰু ছালৰ আবৰণ, অভ্যন্তৰত থাকে ধমনী শিৰা, উপশিৰা প্ৰভৃতি সুক্ষ্মাতিসুক্ষ্ম যন্ত্ৰ বিশেষ।

দেহাবয়ব অঙ্কন শিক্ষাৰ ক্ষেত্ৰত নাক, কাণ, চকু, ওঁঠ, মূৰ, হাত, ভৰি, বাহু প্ৰভৃতি খণ্ড খণ্ড কৰি অঁকাৰ অভ্যাস কৰাৰ পাছত এইবোৰ সংযোগ কৰি পূৰ্ণ প্ৰতিকৃতি আঁকিলে শিক্ষা কাৰ্য সহজ হয়।

তলত মানৱ দেহৰ বিভিন্ন অংগৰ জোখ-মাখ, সমতা (Proportion) ৰ বিষয় দিয়া হ'ল। বিভিন্ন মানুহৰ শৰীৰৰ অংগ সমূহৰ সমতা বেলেগ বেলেগ। কিন্তু প্ৰতিজন ব্যক্তিক শিল্পচৰ্চ্চাৰ সুবিধাৰ্থে শৰীৰৰ অংগ সমূহক চাৰেসাত ভাগত ভাগ কৰা হৈছে। তলত শৰীৰৰ বিভিন্ন অঙ্গসমূহৰ জোখ আৰু সমতাৰ বিষয়ে দিয়া হ'ল।

১) মুখ (Face) উচ্চতা আৰু দীৰ্ঘ ৯ ইঞ্চি।

২) (Torso) দীঘ - ২২১/২ ইঞ্চি (২১/২ সময়ৰ)

৩) ভৰি (Legs) ৰ দীঘ

(ক) তপিনাৰ গাঁঠি বা জোৰা (Hip Joint) ৰ পৰা আঁঠু (Knee) লৈ ১৮ ইঞ্চি (২ সময়ত)

(খ) আঁঠুৰ পৰা ভৰিৰ সৰু গাঁঠি (Ankle) লৈ ১৮ ইঞ্চি (২ সময়ত)

(গ) ভৰিৰ তলুৱা (Feet) ৰ দীঘ ১০ ইঞ্চি (সৰুৰ পৰা ডাঙৰলৈ)

৪) বাহুৰ দীঘ

(ক) কান্ধ (Shoulder) ৰ পৰা কিলাকুটি (Elbow) লৈ ১৩১/২ ইঞ্চি (১১/২ সময়ৰ)

(খ) কিলাকুটিৰ পৰা হাতৰ সৰু গাঁঠি (Wrist) লৈ ১৩১/২ ইঞ্চি (২ সময়ৰ)

(গ) হাতৰ দীঘ ৭ ইঞ্চি (চাৰিভাগৰ এভাগ কমৰ পৰা)

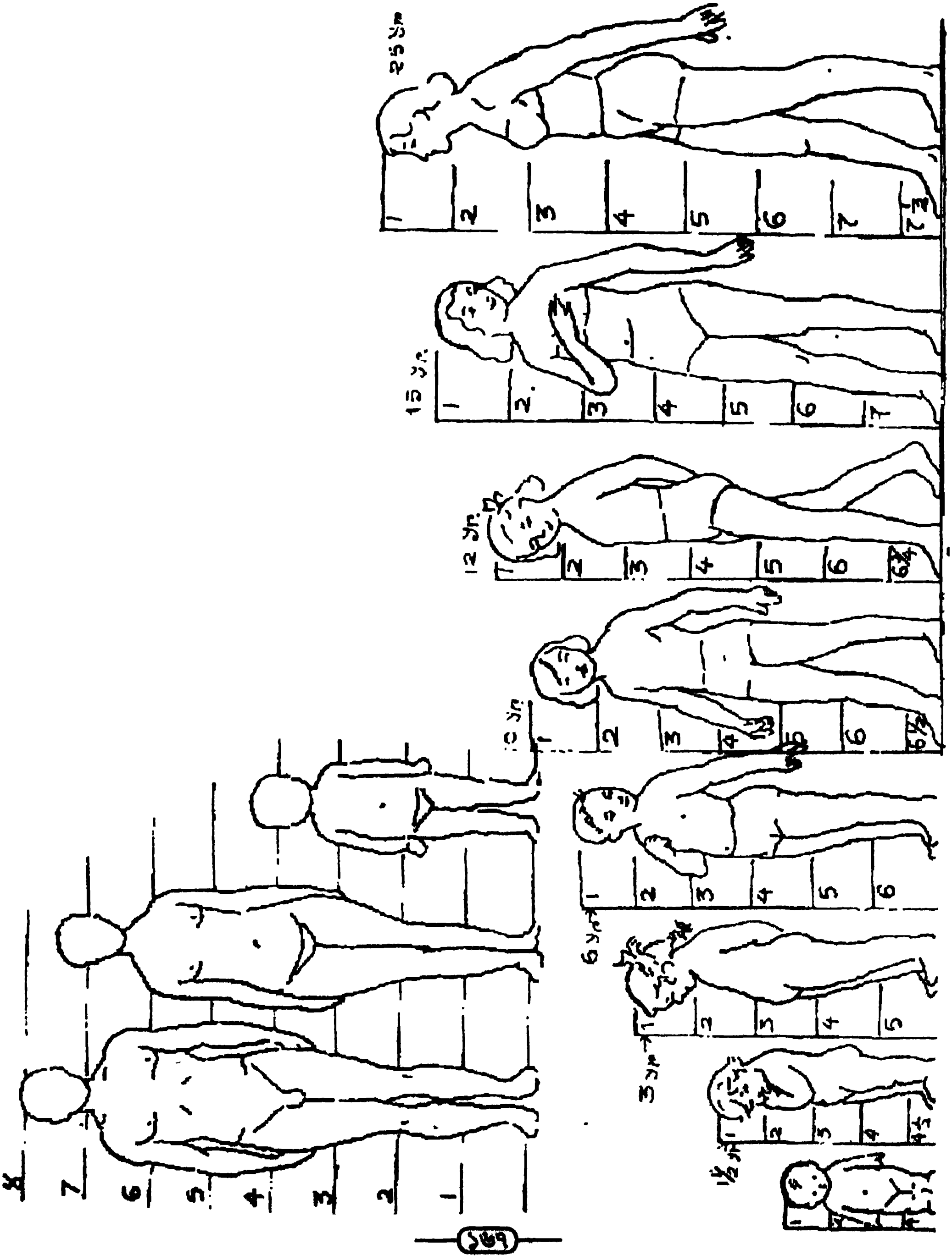
৫) দুয়োটা কান্ধৰ বহল ১৮ ইঞ্চি (২ সময়ত)

৬) দুয়োটা উৰু বা কৰঙণ (Thigh) ৰ বহল ১৩১/২ ইঞ্চি (২ সময়ৰ)

৭) কঁকাল বা কমৰ (Waist) ৰ বহল ১০ ইঞ্চি (সৰুৰ পৰা ডাঙৰলৈ)

পূৰ্ণ বয়সৰ এজন মানুহক ৭ ১/২ ভাগত ভাগ কৰা হৈছে। নৱ জন্ম এটি শিশুক চাৰিভাগত ভাগ কৰা হয় আৰু তাৰ. মূৰটো ডাঙৰ, হাত আৰু ভৰি সৰু, যেতিয়া ক্ৰমান্বয়ে শিশুটি ডাঙৰ হোৱাৰ লগে লগে তেওঁৰ শৰীৰৰ বিভিন্ন অংগসমূহ আপোনা-আপুনি শুদ্ধ সমতালৈ আহে।

ছবিত স্পষ্টকৈ প্ৰদৰ্শন কৰা হ'ল।



শৰীৰৰ বিভিন্ন অংগ (DIFFERENTS PART OF BODY)

এই পাঠ্যক্ৰমত মানুহৰ শৰীৰৰ বিভিন্ন অংগসমূহ দিয়া হৈছে। প্ৰতিজন মানুহৰ বিভিন্ন অংগসমূহৰ আকৃতি, গঠন আদি বেলেগ বেলেগ। কিছুমান ব্যক্তিৰ লগত অন্য ব্যক্তিৰ মিল থকাও দেখা যায়। এজন মানুহৰ মুখমণ্ডলক আঠভাগত ভগোৱা হৈছে।

১) মূৰ (Head) ইয়াৰ ভিতৰত বা লগত মুখৰ সকলো অংগ আছে।

২) কপাল (Forehead) মুখৰ ওপৰৰ অংশ আৰু মূৰৰ সৰু এক অংশ।

৩) চকু (Eye) ইয়াৰ লগত চেলাউৰি (Eyebrows) চকুৰ পটাৰ নোম (Eyelashed) চকুৰ পতা (Lids) আৰু চকুৰ ভিতৰৰ অংশ আছে।

৪) নাক (Nose) ই কপালৰ লগত আৰু চকুৰ মাজত অৱস্থিত।

৫) গাল (Cheeks) নাকৰ দুয়োফালে গাল অৱস্থিত।

৬) ওঁঠ (Lips) নাকৰ তলত আৰু থুতৰীৰ ওপৰত দুটা ধনু আকৃতিৰ-ওঁঠ অৱস্থিত।

৭) থুতৰী (Chin) ই হৈছে মুখৰ তলৰ অংশ।

৮) গোঁফ-দাড়ি (Moustache-beard) ই পুৰুষৰ এক বিশেষ অংশ।

চকু (Eyes) ঃ প্ৰতিজন মানুহৰ চকুৰ আকৃতিৰ মাজত পাৰ্থক্য আৰু সম্পৰ্ক দেখা যায়। বয়স অনুযায়ী চকুৰ গঠন বেলেগ বেলেগ হয়। এটি শিশুৰ চকুৰ লগত এজন ব্যক্তিৰ চকু বেলেগ। তেনেকৈ এগৰাকী সুন্দৰী নাৰীৰ চকুও বেলেগ হয়। চকুৱে পৰিচয় দিয়ে মানুহৰ চৰিত্ৰ ব্যক্তিত্ব ভৌগোলিক অৰ্থাৎ কোনো ঠাইৰ হঁহা, কন্দা, বয়স আদিৰ। চকু অংকন কৰোতে চেলাউৰি লগত আঁকিব লাগে। বিভিন্ন ভংগীত থাকিলে চকুৰ আকৃতি বেলেগ হয়।

নাক (Nose) ঃ সকলো মানুহৰ নাক একে নহয়। কিছুমান ক্ষীণ, দীঘল, চেপেটা, শকত আদি বিভিন্ন আকাৰৰ নাক থাকে। শিশুৰ নাকৰ আকৃতি বেলেগ।

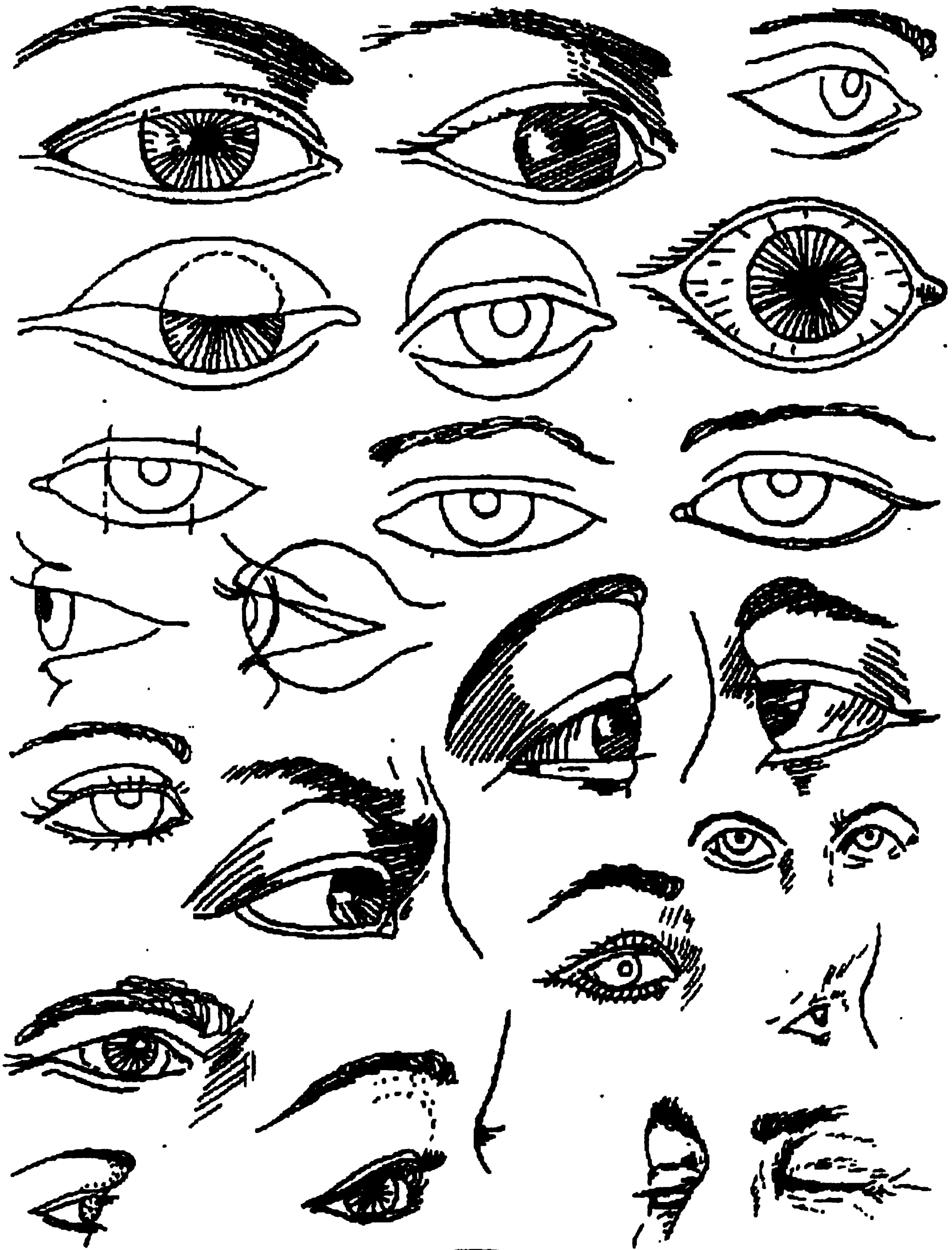
ওঁঠ (Lips) ঃ তেনেকৈ ওঁঠৰ আকৃতি বেলেগ হয়। আনহাতে সাধাৰণ অৱস্থাৰ ওঁঠ আৰু বিভিন্ন ভংগীত যেনে হাঁহি থকা, কান্দি থকা, খাই থকা অৱস্থাত ওঁঠৰ আকৃতি বেলেগ হয়।

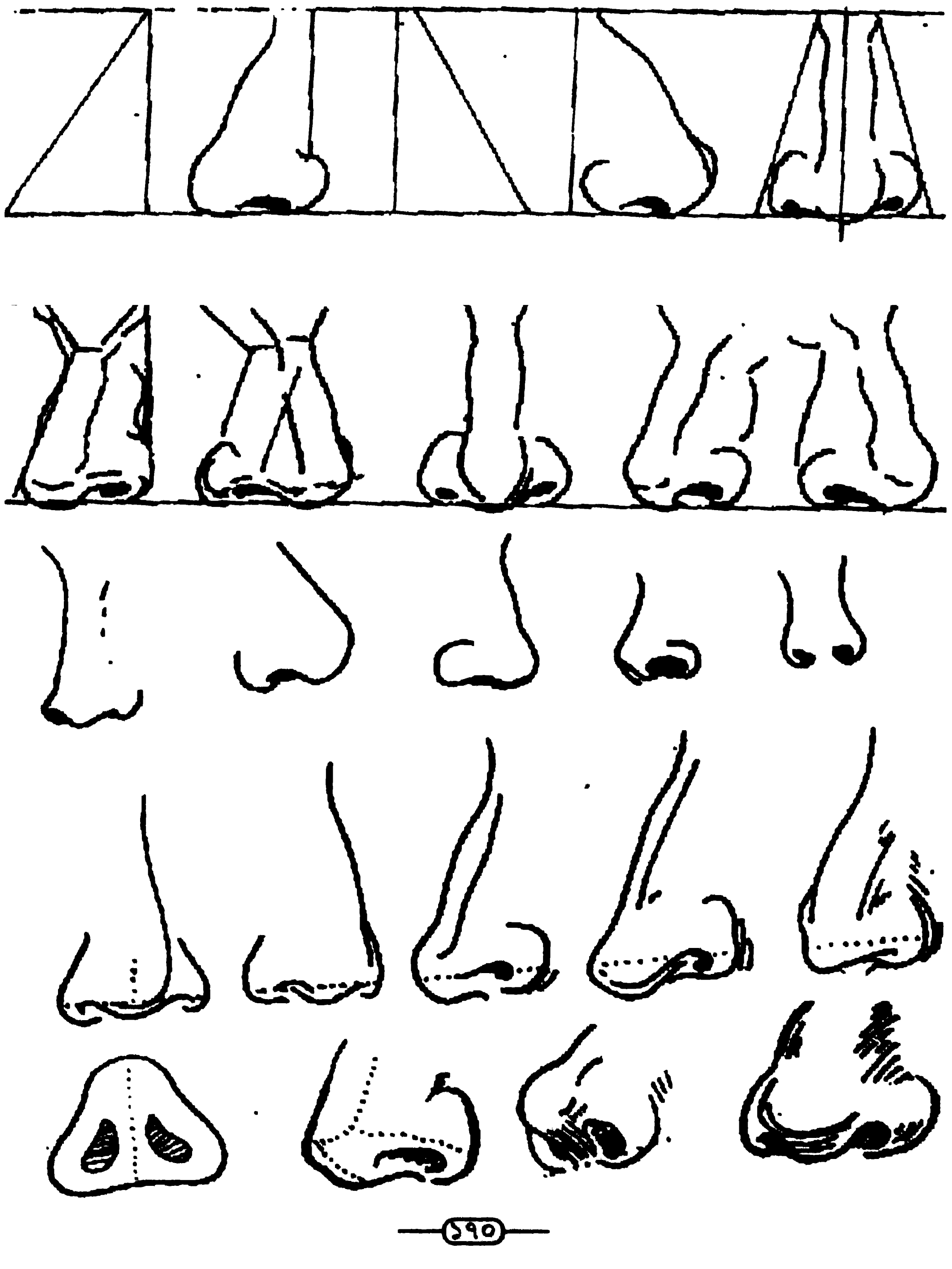
কাণ (Ears) কাণ সাধাৰণতে সাগৰৰ ঢৌৰ দৰে। ভালদৰে লক্ষ্য কৰিলে দেখা যাব গালৰ সৰলৰেখাত ইয়াৰ পাঁচটা জোৰা আছে। কাণৰ ওপৰৰ বিন্দু আৰু তলৰ বিন্দুটো চকু আৰু নাকৰ সমান্তৰালত অৱস্থিত। বয়সে কাণৰ তাৰতম্য ঘটায়।

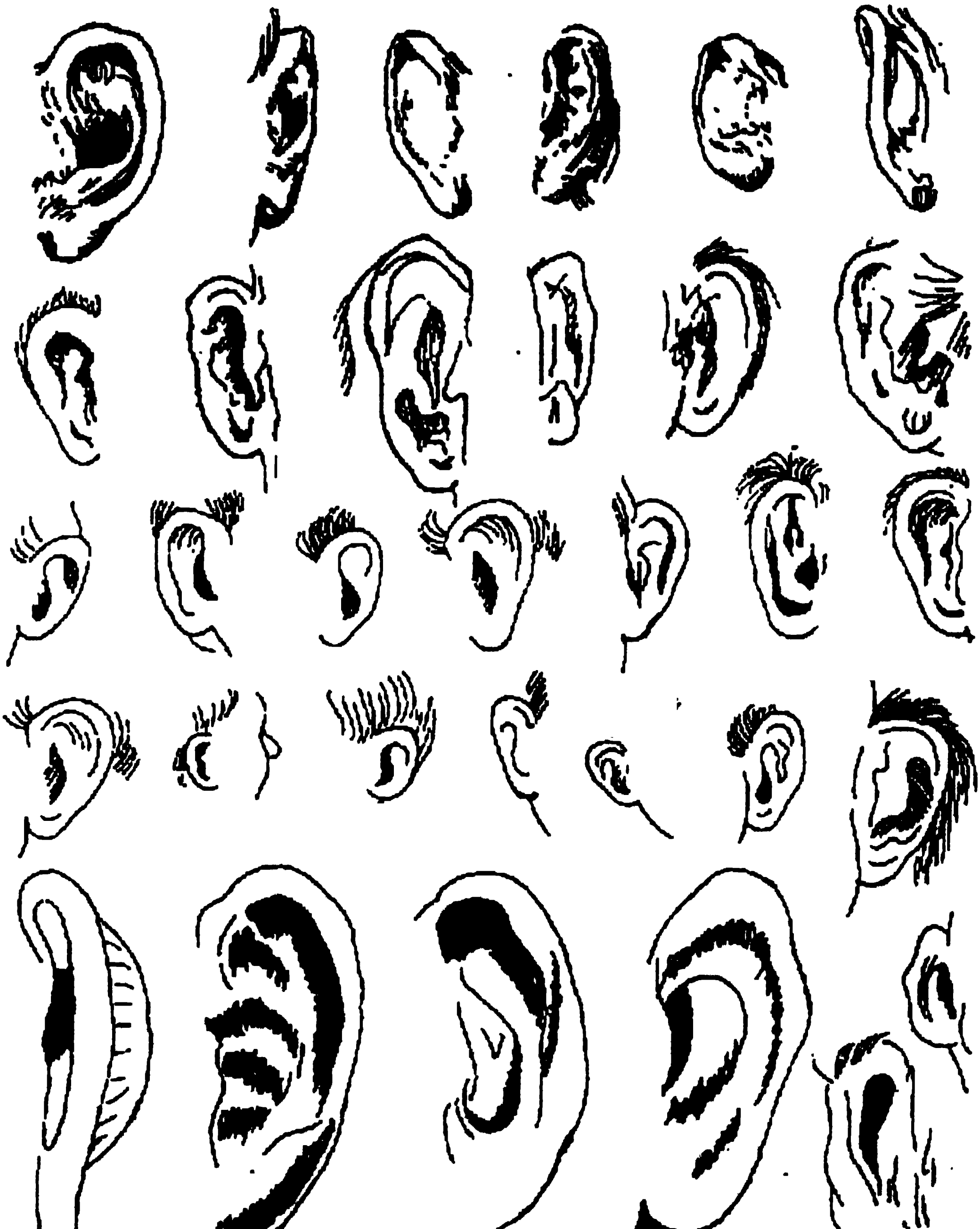
চুলি (Hair) বিভিন্নজন মানুহৰ চুলি বেলেগ বেলেগ, ভৌগোলিক পৰিবেশে মানুহৰ চুলিৰ আকৃতি ও ৰং সলনি কৰে, পুৰুষ আৰু মহিলা, শিশু আৰু বৃদ্ধ আদিৰ চুলিও বেলেগ বেলেগ হয়।

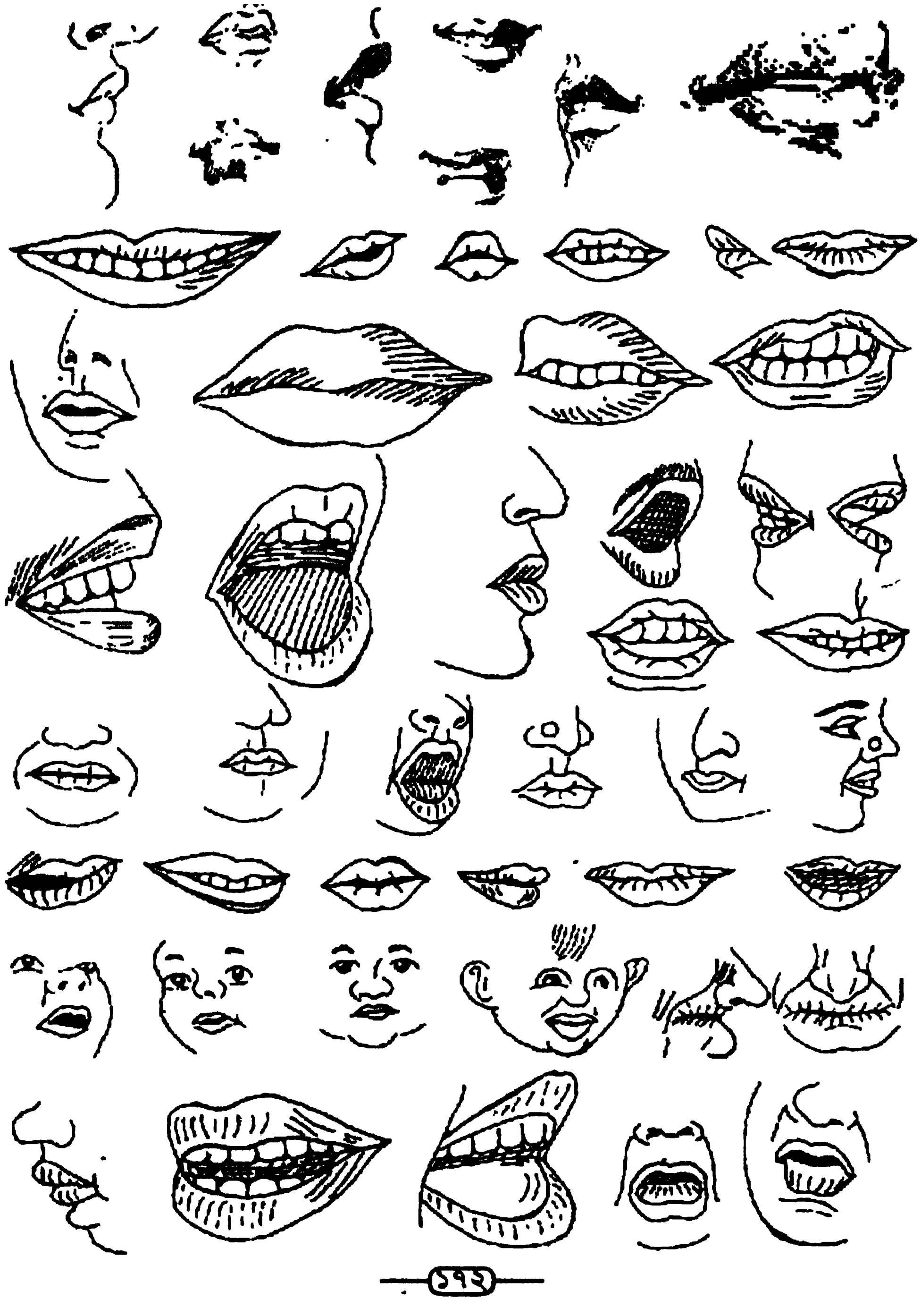
হাত (Hand) হাতৰ আকৃতি ও গঠন চিত্ৰত দেখুওৱা হৈছে। বিভিন্ন অৱস্থাত হাতৰ আকৃতি বেলেগ হয়। যি কোনো কাম কৰি থকা অৱস্থাত কিবা ধৰি থকা অৱস্থা আদিৰ চিত্ৰ প্ৰদৰ্শন কৰা হৈছে।

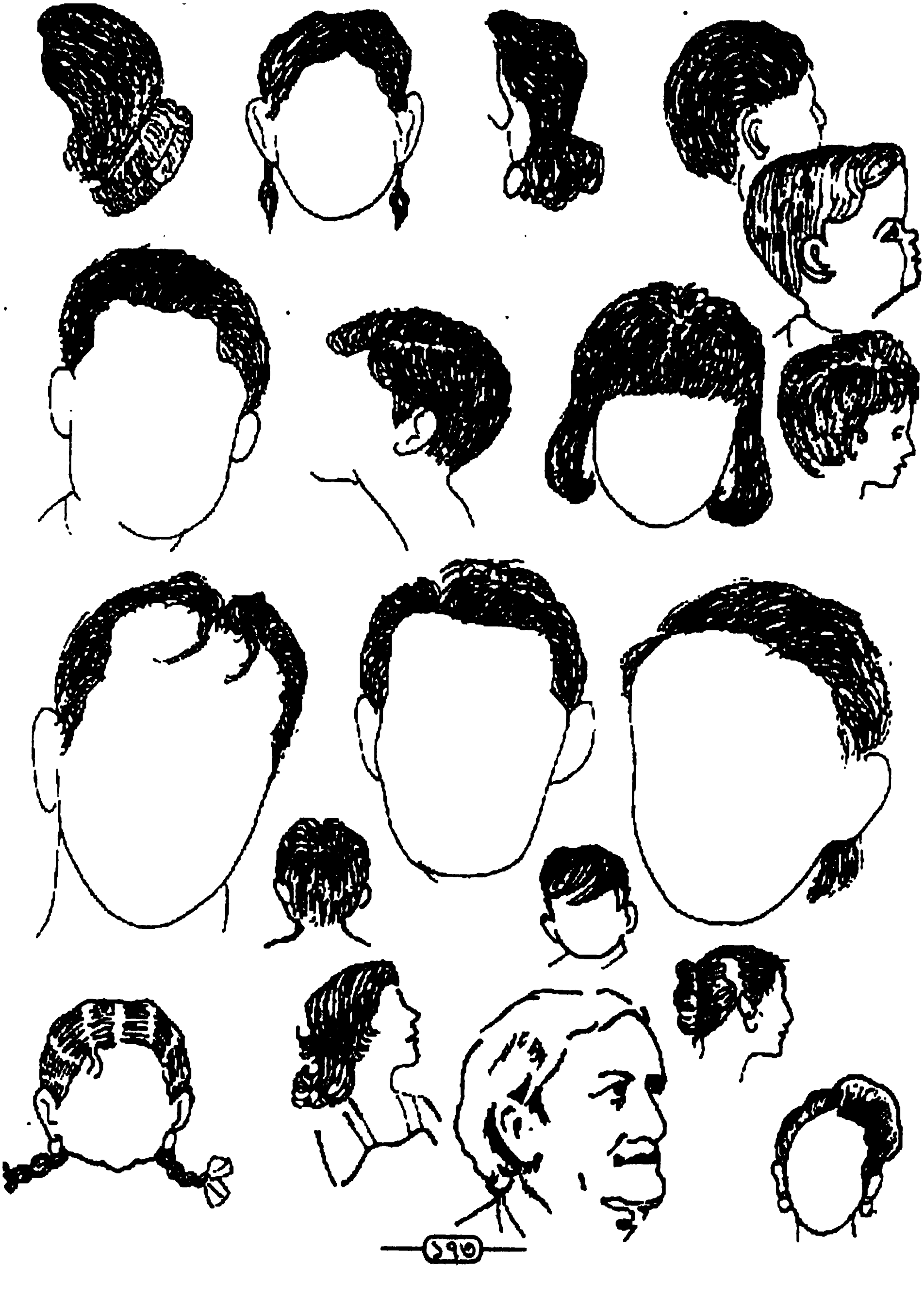
ভৰি (Legs) ভৰিৰ গঠন আৰু আকৃতি পুৰুষ-নাৰী, শিশু-বৃদ্ধ আদি বয়স অনুপাতত আৰু বিভিন্ন অৱস্থাত বেলেগ বেলেগ হয়। চিত্ৰত বিভিন্ন ভৰিসমূহ দেখুওৱা হৈছে।





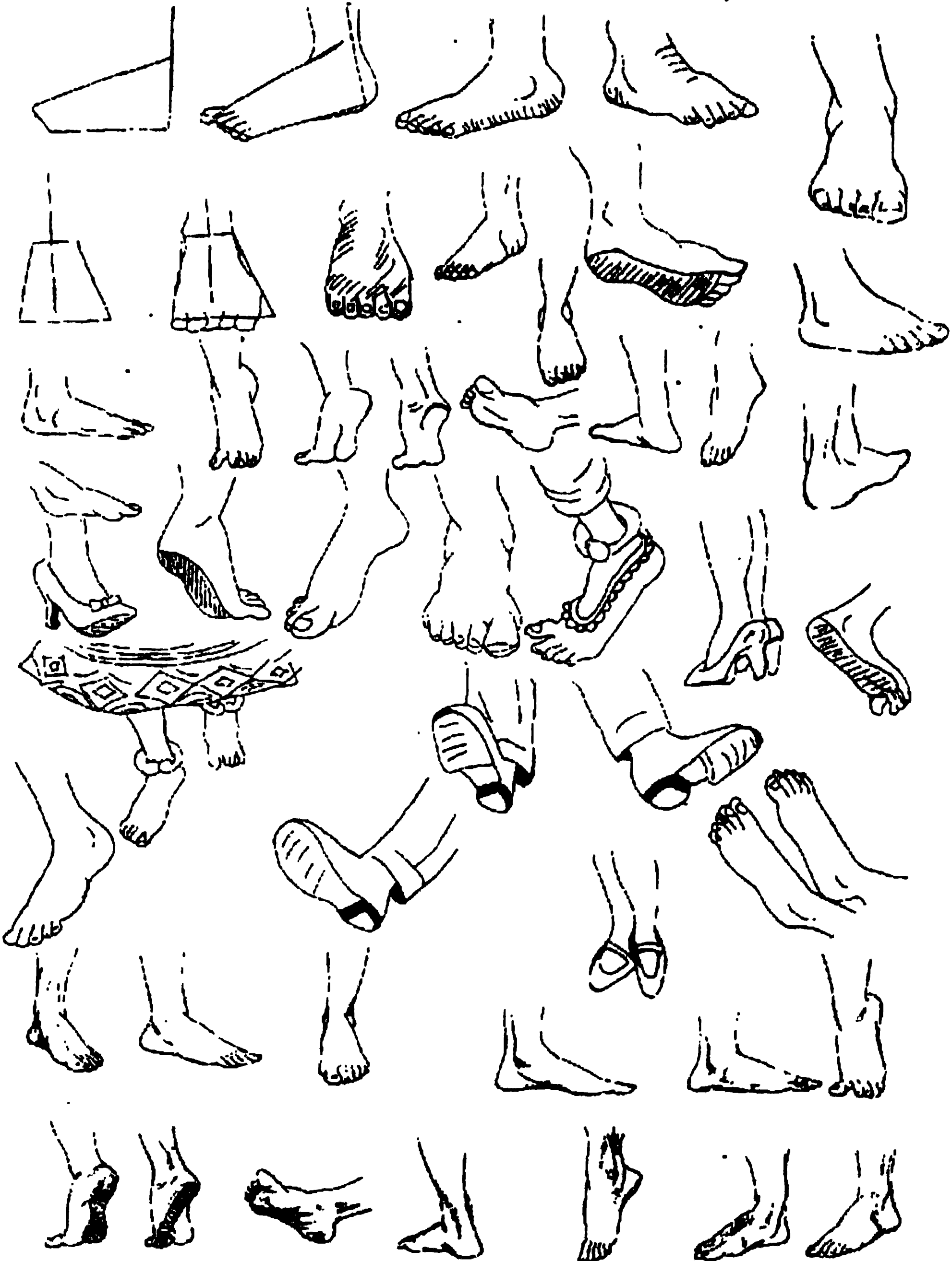






(DIFFERENT PARTS OF BODY)

(DIFFERENT PARTS OF BODY)



গ্ৰাফৰ সহযোগত অঁকা প্ৰতিকৃতি
(PORTRAIT DRAWING ON GRAPHICAL TECHNIQUE)

চিত্ৰশিল্পীয়ে যি কলা-কৌশলৰ মাধ্যমত ৰেখাপাত প্ৰয়োগৰ দ্বাৰা ছবিৰ হুবহু আকৃত্তি ভঙ্গিমা সহজে আয়ত্ব কৰিবলৈ আৰু ছবিৰ সম্পূৰ্ণ ৰূপ গঠনৰ বাবে যি সুবিধা অৱলম্বন কৰে তাক গ্ৰাফ পদ্ধতি বোলে। অস্পষ্ট প্ৰতিকৃতি নতুনকৈ ৰূপগঠন বা পৰিচ্ছন্ন ছবিক বিভিন্ন মাপত আৰু বিশাল আকাৰত ৰূপায়িত কৰিবলৈ গ্ৰাফ পদ্ধতিৰ প্ৰয়োজন আছে।

কোনো প্ৰতিকৃতি গ্ৰাফৰ মাধ্যমত অঙ্কনৰ পূৰ্বে চাৰিত্ৰিক বৈশিষ্ট্যবোৰৰ অনুভৱৰ দ্বাৰা আৰু ৰেখাপাতৰ পাছত মুল ছবিৰ আকৃতি ডাঠ, পাতল কোমল, গভীৰ পৰস্পৰ স্তৰবোৰৰ ৰং অথবা বিভিন্ন মাধ্যমৰ যি কোনো এটি মাধ্যম প্ৰয়োগৰ দ্বাৰা হুবহু আকৃতি সৃষ্টি কৰা হয়।

এখন সৰু ফটো যেতিয়া ডাঙৰ অৰ্থাৎ এনলাৰ্জ (Enlarge) কৰা হয় তেতিয়া সেই ফটোৰ সূক্ষ্ম অংগবোৰ স্পষ্ট হৈ পৰে। সৰু ফটোক যেতিয়া ডাঙৰ কৰা হয় তেতিয়া তাক কোৱা হয় এনলাৰ্জ ব্ৰ'মাইড ছবি (Enlarge Bromide Picture)। এনলাৰ্জ কৰাৰ পাছত কাম হ'ল ভাৱনা-চিন্তা, জোখ-মাপ, মাধ্যম আৰু গঠনৰ কাম।

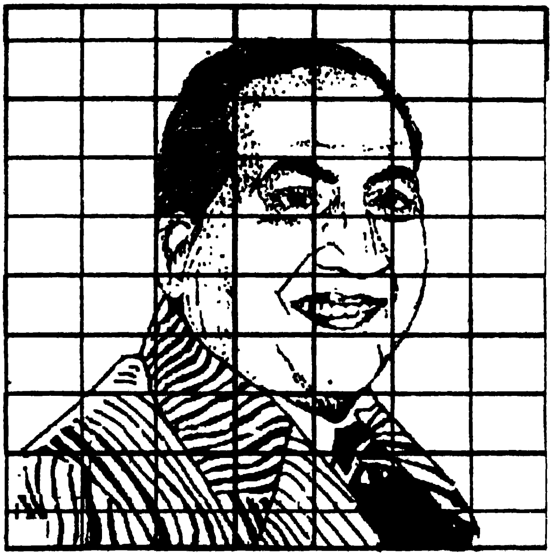
এনলাৰ্জ ফটোখনৰ ওপৰত নিজৰ সুবিধামতে ইঞ্চি বা চেণ্টিমিটাৰত গ্ৰাফ তৈয়াৰ কৰিব লাগে। এই গ্ৰাফ খুব পাতল ৰেখাৰে কৰিলে ভাল। ইয়াৰ পাছত চিত্ৰপটত যিমান ডাঙৰকৈ ছবি অঁকা হ'ব সেই অনুপাতত ডাঙৰকৈ গ্ৰাফ তৈয়াৰ কৰিব লাগে। এই গ্ৰাফ তৈয়াৰ কৰোতে ৰেখাবোৰ যাতে বেঁকা বা ঘৰবোৰ অসমান নহবৰ বাবে খুব সতৰ্ক হ'ব লাগে। নহ'লে প্ৰতিকৃতিখন বিকৃত হ'ব।

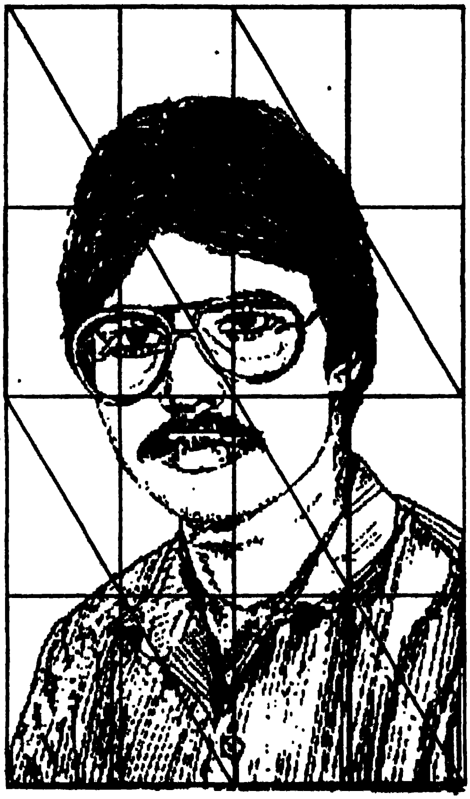
এনলাৰ্জ ফটোখন খুব সতৰ্কভাৱে চাব আৰু পৰ্য্যবেক্ষণ কৰিব লাগে প্ৰতিকৃতিৰ চকু, কাণ, নাক, ওঁঠ, চুলি, মুৰ আদি প্ৰতিকৃতিৰ বহিৰাগত ৰেখা (Out line) কোন সংখ্যাক কেন্দ্ৰ কৰি অৱস্থান কৰি আছে।গ্ৰাফৰ কোনবোৰ ঘৰত বা বাকচত এনলাৰ্জ ফটোখনৰ কোনবোৰ অংশ আছে তাক ভালদৰে লক্ষ্য কৰিব লাগে।

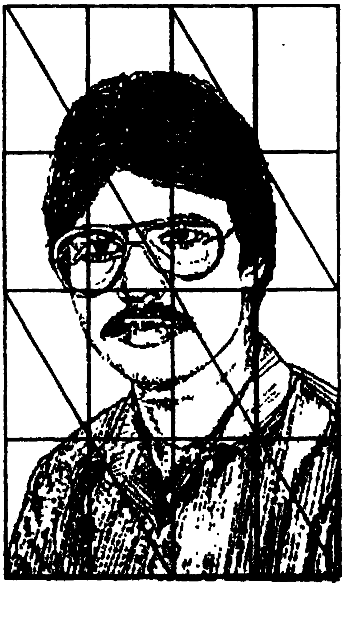
এতিয়া চিত্ৰপটত ব্যক্তিগত স্বাধীনতাৰে যি কোনো অংগৰ পৰা অংকন আৰম্ভ কৰিব পাৰি। ফটোখনৰ যিবোৰ অংগ দেখা যায় সেই অংগবোৰ চিত্ৰপটত সঠিক স্থানত অংকন কৰাৰ পাছত গ্ৰাফৰ ৰেখাবোৰ মোহাৰি পেলাব লাগে।

ইয়াৰ পাছৰ কাম হ'ল ছবিখন কি ৰঙৰ মাধ্যমত কৰা হয় পেঞ্চিল বোলাই (Pencil Shading) বগা আৰু ক'লা (Black & White) বা ৰঙীন (Colour) মাধ্যমত; যি মাধ্যমতেই ছবিখন বনোৱা নহওক, দৃষ্টি ৰাখিব লাগিব ফটোখনৰ বিভিন্ন স্তৰবোৰ, ডাঠ বা পাতল ৰং, উজ্জ্বল অনুজ্জ্বল, পোহৰ-ছাঁ ইত্যাদিবোৰ। সেইদৰে হুবহু যিকোনো পেঞ্চিল ৰং আদিৰ মাধ্যমত বোলাবলৈ চেষ্টা কৰিব লাগে। ৰঙেও প্ৰকাশ কৰিব ব্যক্তিজনৰ ব্যক্তিত্বক।

গ্ৰাফৰ সহায়ত একেদৰে ইচ্ছা কৰিলে ফটোখন সৰু (Reduce) কৰিব পাৰি।



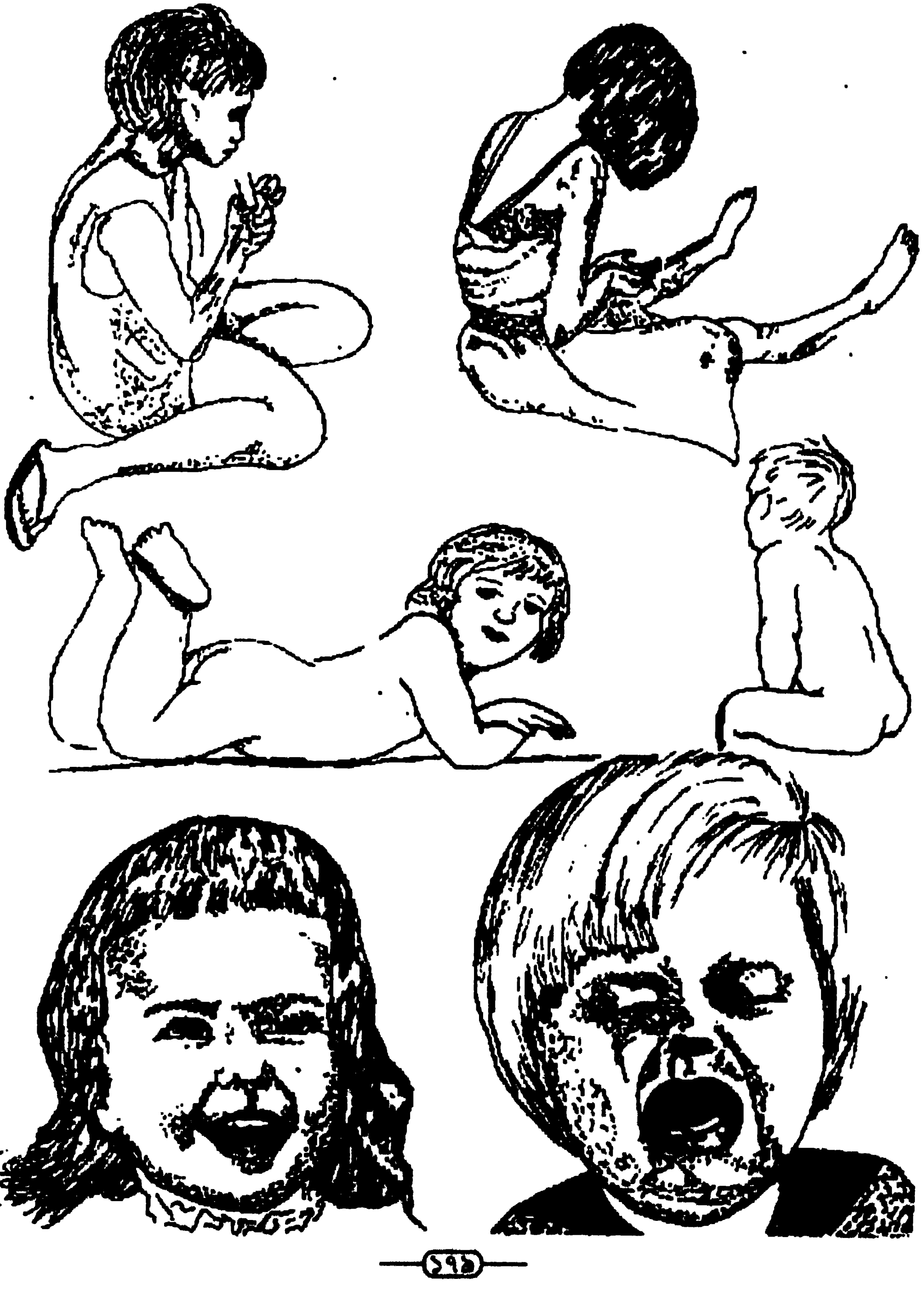


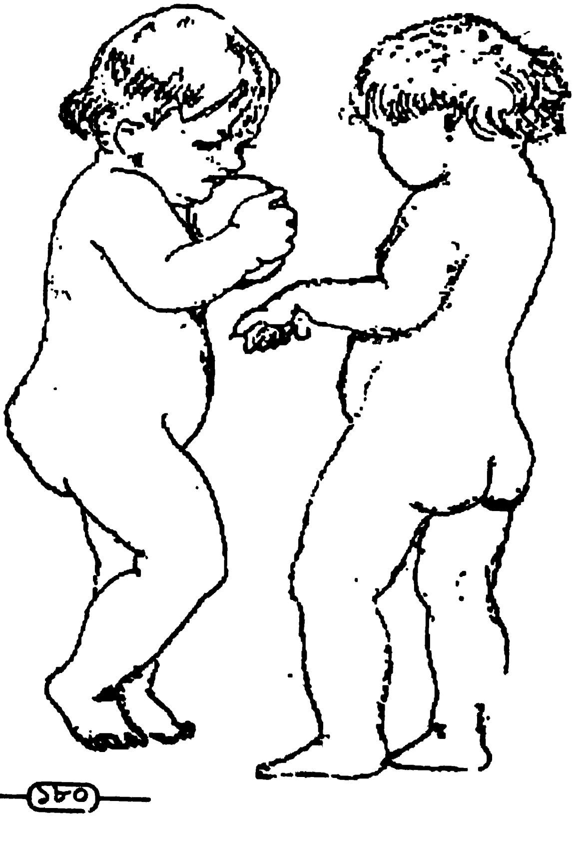


শিশুৰ চিত্ৰ (DROWING OF CHILD)

শিশুৰ চিত্ৰ অংকন কৰোতে কিছুমান দিশ লক্ষ্য কৰিবলগীয়া। শিশুৰ গঠন, আকৃতি আৰু জোখ-মাখ সঠিক নহয়। বয়স হৈ অহাৰ লগত এই সকলোবোৰ সঠিক সমতালে আহে। এটি শিশুৰ মূৰটো বেছি সৰু নহয়, হাত-ভৰি মাংসৰে ভৰি থাকে। আঙুলিবোৰ চুটি, চকুহাল গোল, নাক চেপেটা, ঠুতৰি গোলাকাৰ, গালত মাংসৰে ভৰপূৰ, চুলি সেৰেঙা এনেবোৰ লক্ষণ দেখা যায়।

তলৰ ছবি লক্ষ্য কৰিলে ধাৰণাবোৰ স্পষ্ট হ'ব।





পুৰুষ আৰু মহিলাৰ মাজত পাৰ্থক্য
(DIFFERENCE BETWEEN THE SEXES)

পুৰুষ আৰু মহিলাৰ মাজত কিছুমান পাৰ্থক্য আছে। তলত এই বিষয়ে দিয়া হ'ল —

১। পুৰুষৰ মূৰটো মহিলাতকৈ অলপ ডাঙৰ, এই কাৰণে পুৰুষ মহিলাতকৈ আনুপাতিকভাৱে ওখ।

২। পুৰুষৰ ডিঙি মহিলাতকৈ শকত।

৩। পুৰুষৰ বুকুৰ জোখ মহিলাতকৈ ডাঙৰ আৰু বহল।

৪। পুৰুষৰ বাহু মহিলাতকৈ শকত আৰু বহল।

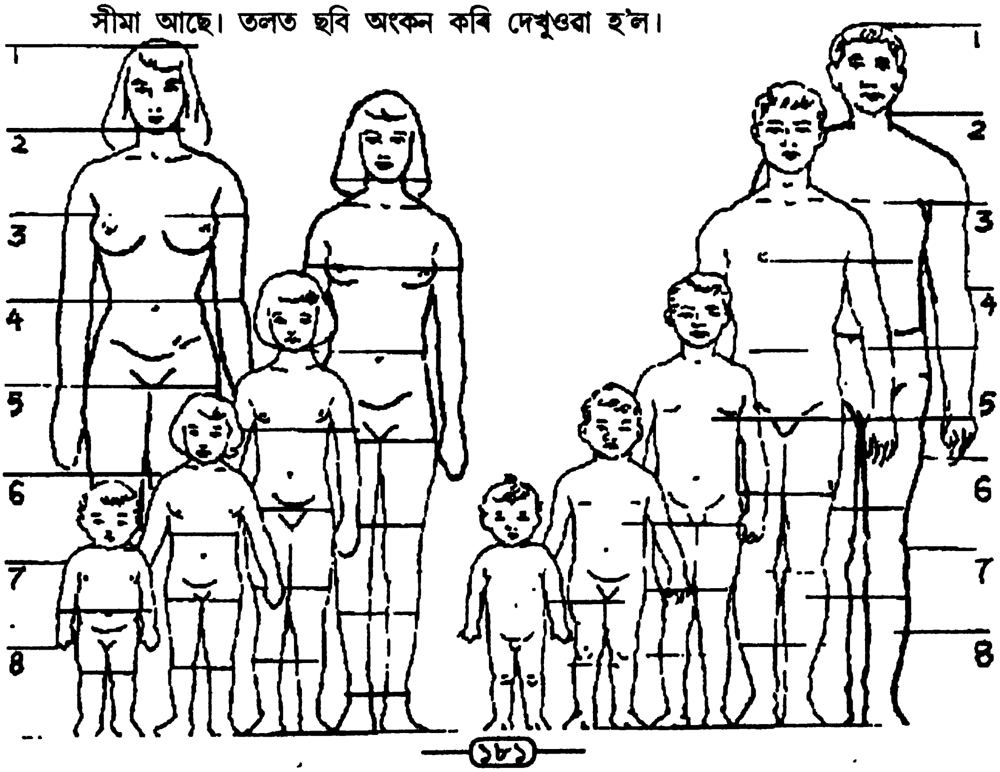
৫। মহিলাৰ ককাল পুৰুষতকৈ সৰু।

৬। মহিলাৰ তপিনা (Hips) আৰু উৰু বা কৰঙণ (Thighs) পুৰুষতকৈ বহল।।

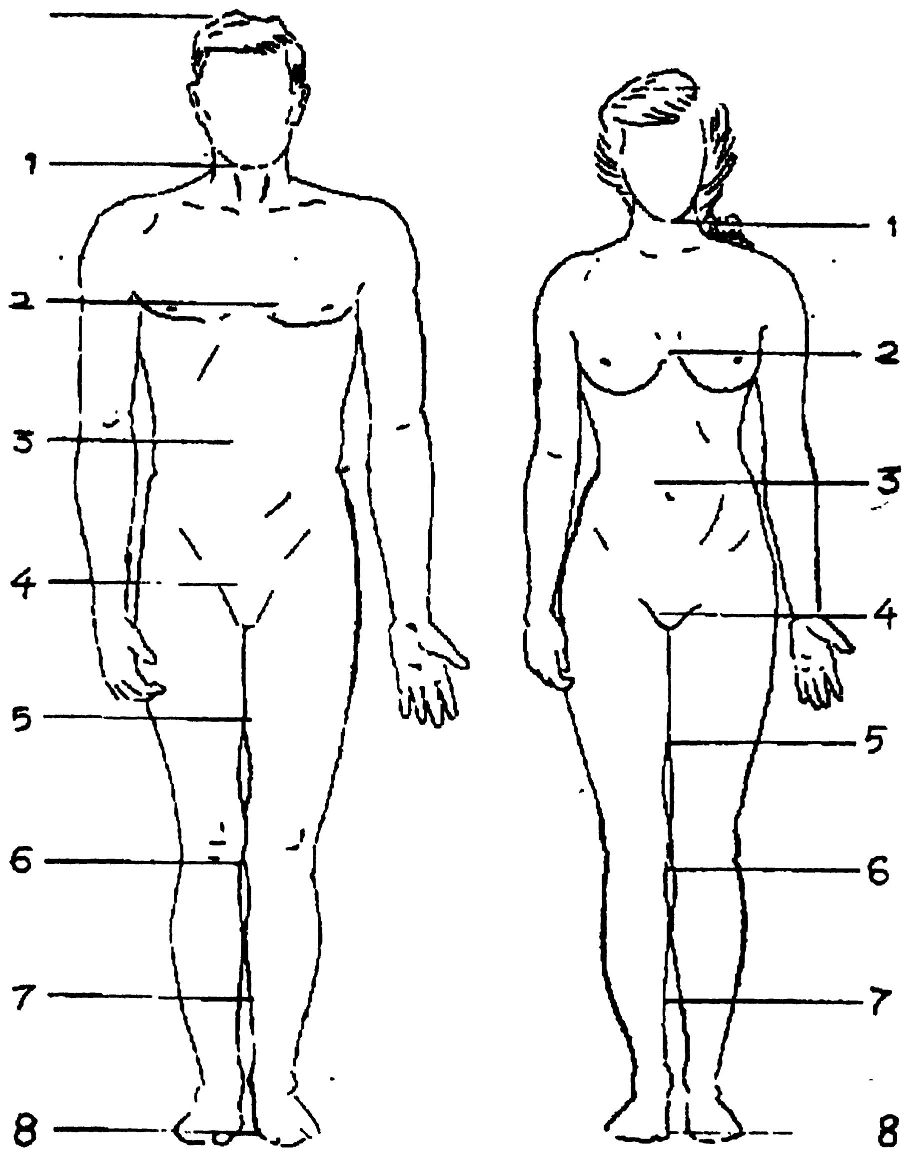
৭। মহিলাৰ ভৰি আগলৈ ক্ৰমে পুৰুষতকৈ সৰু হৈ যায়।

৮। মহিলাৰ হাত আৰু ভৰি পুৰুষতকৈ সৰু।

৯। মহিলাৰ ছালৰ তলত শকত সুক্ষ্ম শিৰাৰে সংযুক্ত মঙহৰ তৰপ থাকে। সেইবাবে পুৰুষতকৈ মহিলাৰ গঠন আকৰ্ষণীয় আৰু কোমল। যিবোৰ হাড় আৰু মাংসপেশীবোৰৰ গঠন তীক্ষ্ম সীমা আছে। তলত ছবি অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল।



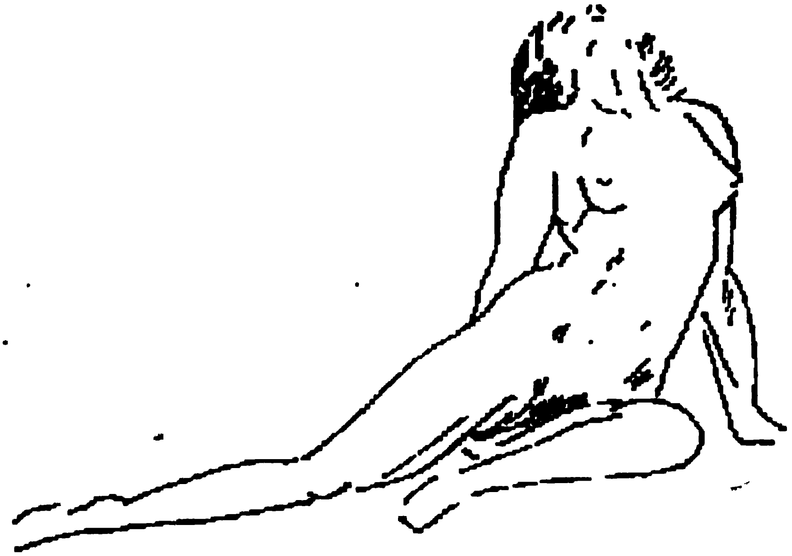
(DIFFERENCE BETWEEN THE SEXES)

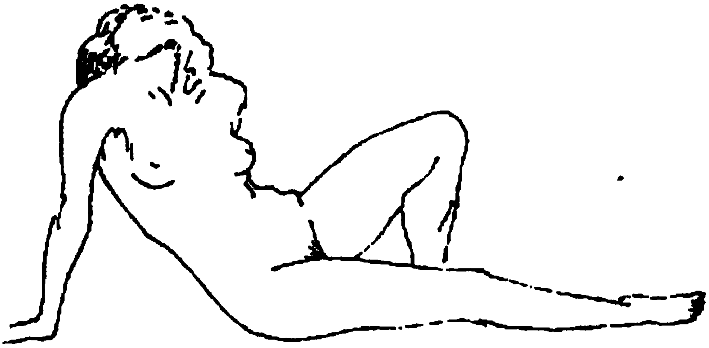


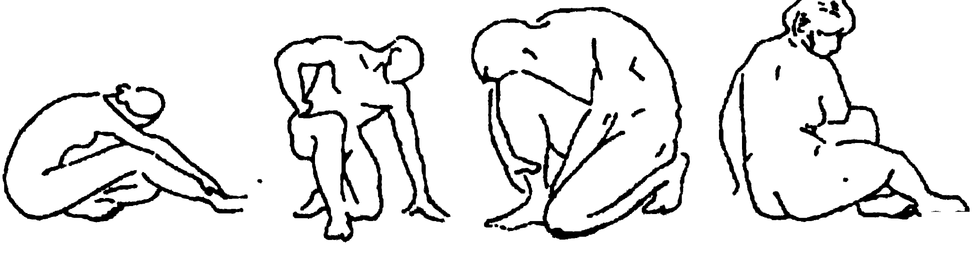
উলংগ শৰীৰ চৰ্চা (NUDE STUDY)

চিত্ৰকলাৰ চৰ্চাত নাঙঠ শৰীৰ অংকন এটি বিশেষ গুৰুত্বপূৰ্ণ অধ্যায়। পুৰুষ বা মহিলাৰ বিভিন্ন ভংগীত প্ৰত্যক্ষভাবে লক্ষ্য কৰি চিত্ৰাংকণ কৰা হয়। ইয়াক ইংৰাজীত মডেলিং (Model Drowing) বোলা হয়। কাপোৰ পিন্ধি থকা অবস্থাত যিকোনো মানুহক অংকন কৰোতে নাঙঠ শৰীৰৰ ওপৰত নিজস্ব জ্ঞান আৰু ধাৰণা নাথাকিলে আমি সাধাৰণতে কিছুমান অসুবিধাৰ সন্মুখীন হওঁ। পুৰুষ আৰু মহিলাৰ মাজত পাৰ্থক্য শৰীৰৰ বিভিন্ন অংগৰ গঠন, সমতা, জোখ-মাপ, বিভিন্ন অংগৰ জোৰা, শকত-ক্ষীণ অংগ, মাংশবহুল অংগ, গুপ্তাংগৰ অৱস্থান, সৌন্দৰ্যৰ অংগ ইত্যাদিৰ বিষয়ে ভালদৰে জানিবলৈ আৰু বুজিবলৈ নিবস্ত্ৰ শৰীৰ চৰ্চা (Nude Study) আমাৰ অতি প্ৰযোজন। এই বিষয়ে আমাৰ সম্যক জ্ঞান নাথাকিলে কাপোৰ পিন্ধি থকা অৱস্থাত বিভিন্ন শৰীৰ অংকন কৰোতে বিভিন্ন অংশত ত্ৰুটি হৈ যায়। তলত পুৰুষ আৰু মহিলাৰ নগ্ন শৰীৰ অংকন কৰি দেখুওৱা হ'ল।

(NUDE STUDY)







প্ৰতিকৃতি চিত্ৰ (PORTRAIT)

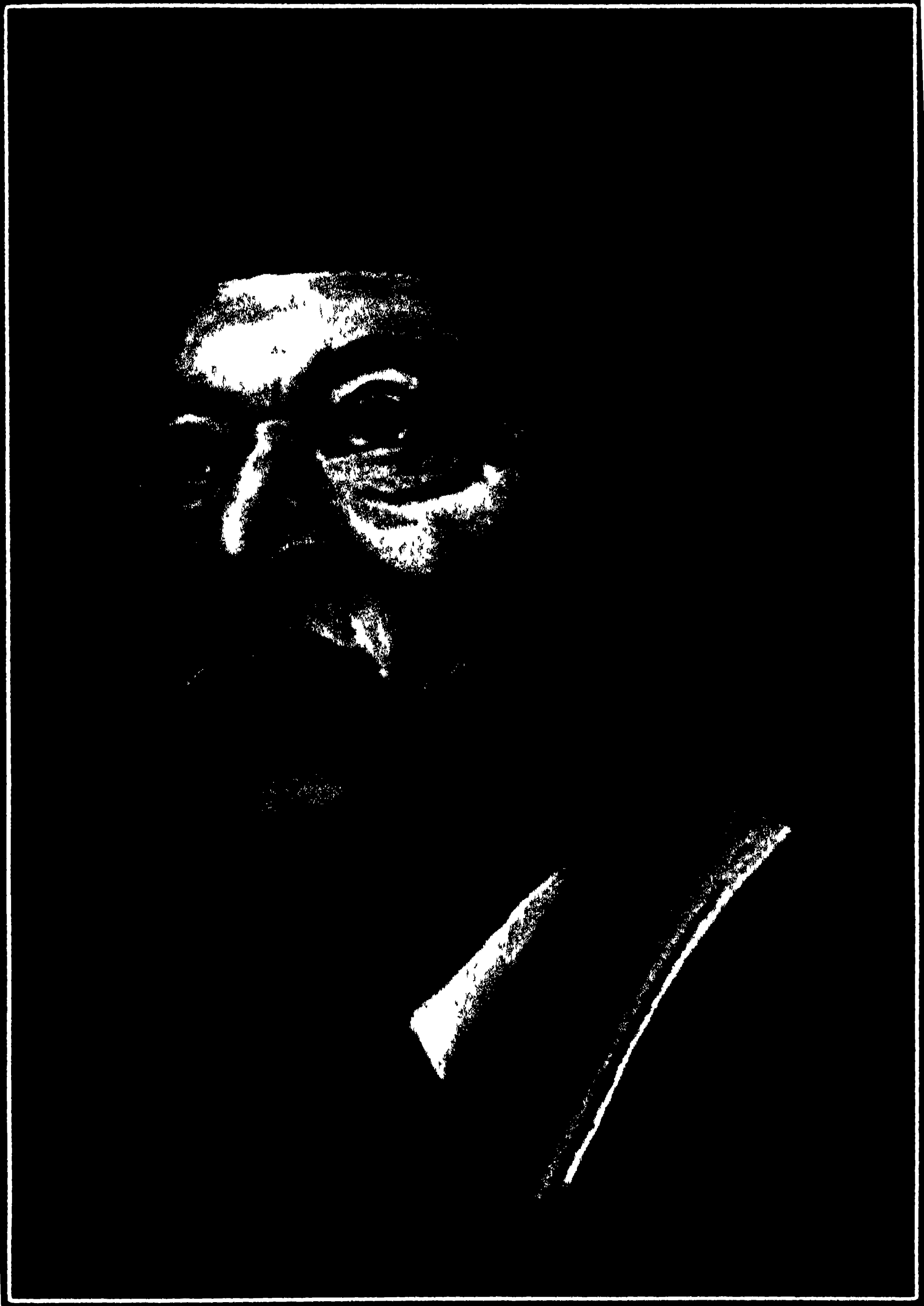
যি ছবিত কোনো মানুহৰ মুখ বা সম্পূৰ্ণ শৰীৰ অঁকা হয় সাধাৰণতে তাক প্ৰতিকৃতি চিত্ৰ (PORTRAIT) বোলা হয়। আমি জানো যে মুখক কোৱা হয় মনৰ আয়না। মুখৰ বিভিন্ন অভিব্যক্তিৰ মাধ্যমত মানুহৰ শৰীৰৰ ভাব স্পষ্ট হয়, যাতে অংকিত মুখমণ্ডল সংশ্লিষ্ট মানুহজনৰ মেজাজ, ব্যক্তিত্ব আৰু চাৰিত্ৰীক বৈশিষ্ট্য প্ৰকাশিত হয়। যেতিয়া সম্পূৰ্ণ শৰীৰটো অঁকা হয় তেতিয়াও সেই ছবিত ব্যক্তিৰ নানা ভঙ্গিমা প্ৰকাশৰ ওপৰত বিশেষ গুৰুত্ব দিয়া হয়।

প্ৰতিকৃতি চিত্ৰ আঁকিবৰ বাবে শিল্পীৰ তীক্ষ্ণ পৰ্যবেক্ষণ শক্তিৰ আৱশ্যক। যিজনৰ প্ৰতিকৃতি অঁকা হ'ব তেওঁৰ আকৃতি, প্ৰকৃতি, ভঙ্গিমা, গঠন আদি ভালদৰে লক্ষ্য কৰি বুজিব লাগিব, তেতিয়াহে ছবিখন নিখুঁত হ'ব। শিল্পীৰ শৰীৰৰ বিভিন্ন অংশৰ (চকু, নাক, কাণ, ওঁঠ আদিৰ) আকাৰ আৰু গঠন সম্পৰ্কে বৈশিষ্ট্যবোৰৰ জ্ঞান থকা দৰকাৰ।

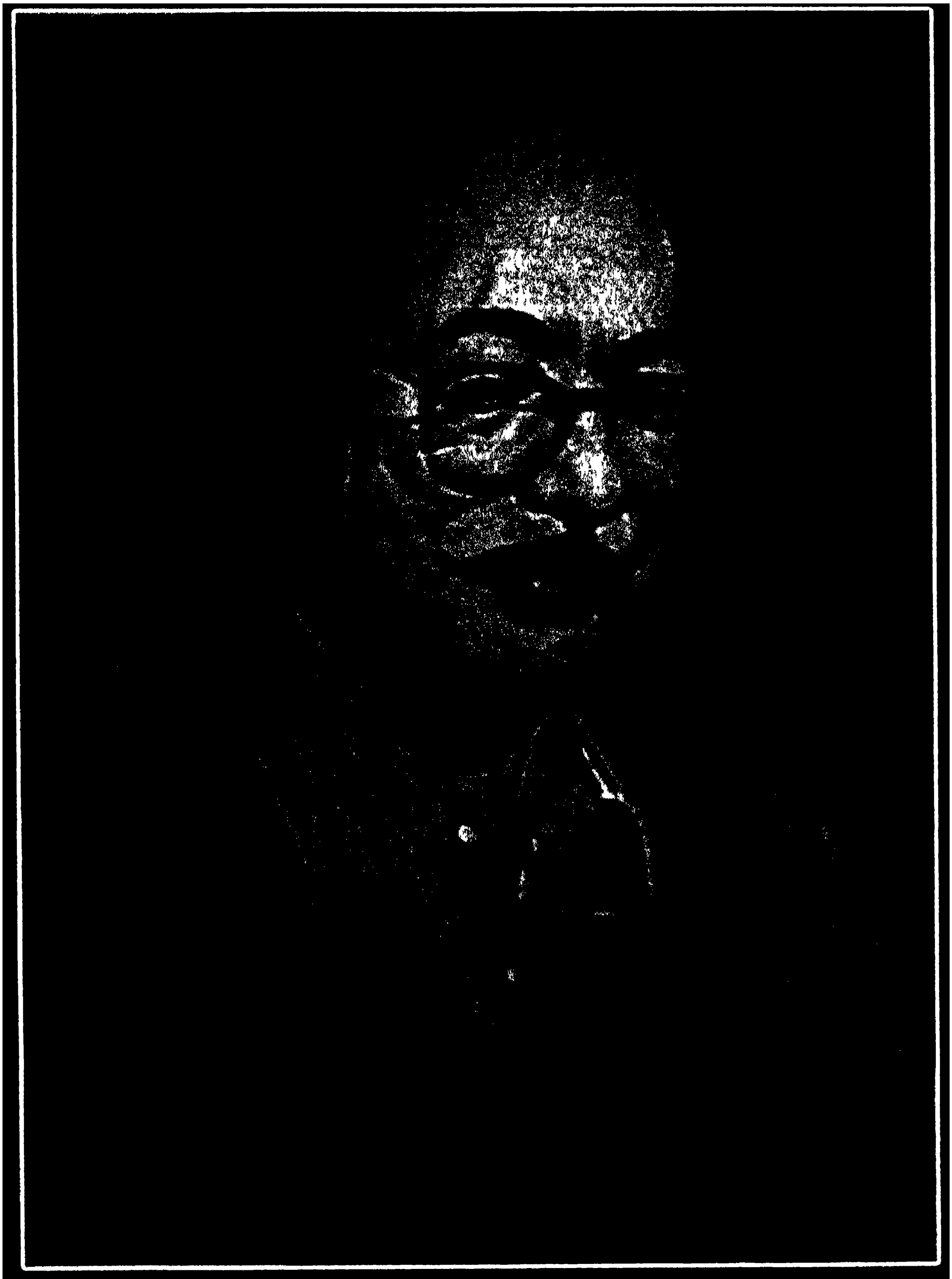
সামান্য এটি ৰেখাই মানুহৰ মুখৰ ভাব সলনি কৰি দিব পাৰে। পোহৰ আৰু ছাঁ বিন্যাসৰ তাৰতম্যই ছবিত মানুহৰ মেজাজ আৰু অভিব্যক্তি প্ৰকাশৰ অন্যতম উপায়। মুঠতে প্ৰতিকৃতি চিত্ৰ অঁকাৰ সময়ত, সকলো দিশত সচেতনতাৰ প্ৰয়োজন।

মহৎ লোকৰ চিত্ৰ (PORTRAIT OF GREATEMAN)

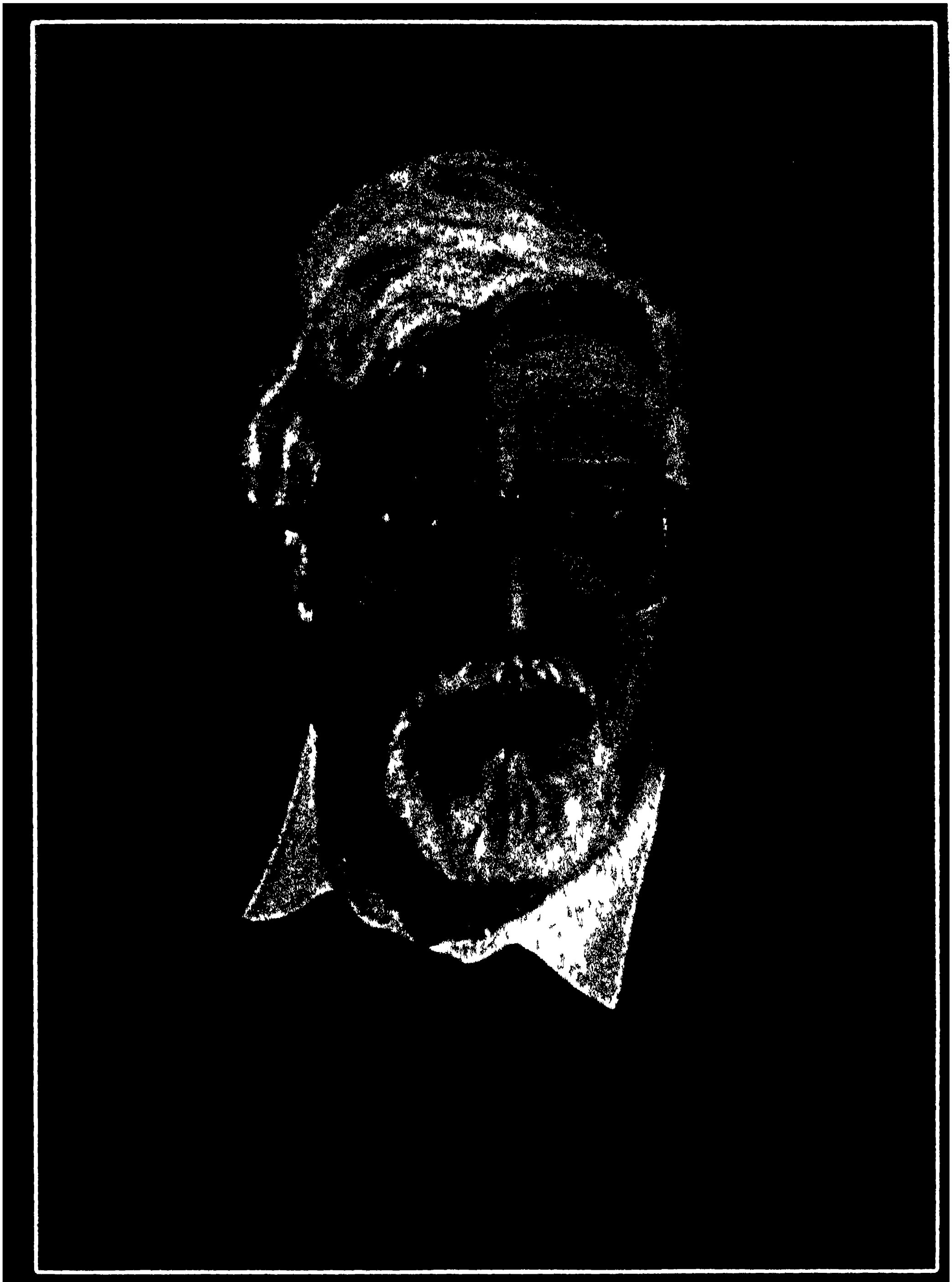
এই পাঠত কেইগৰাকীমান মহৎ লোকৰ চিত্ৰ অংকন কৰি দেখুওৱা হৈছে। প্ৰতিকৃতি চিত্ৰ অংকন অভ্যাসৰ পাছত মহৎ লোকৰ চিত্ৰ অংকনৰ অভ্যাস কৰিব লাগে। এগৰাকী মহৎ লোকক সকলো ব্যক্তিয়ে চিনি পায় আৰু জানে আৰু সেয়েহে ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে এই চিত্ৰ আঁকিলে ইয়াৰ ত্ৰুটিবোৰ দৰ্শকে আঙুলিয়াই দিব পাৰিব। ই প্ৰতিকৃতি অংকনৰ এক গুৰুত্বপূৰ্ণ অধ্যায়।



তৈল চিত্র, অংকন   আজানুর রহমান

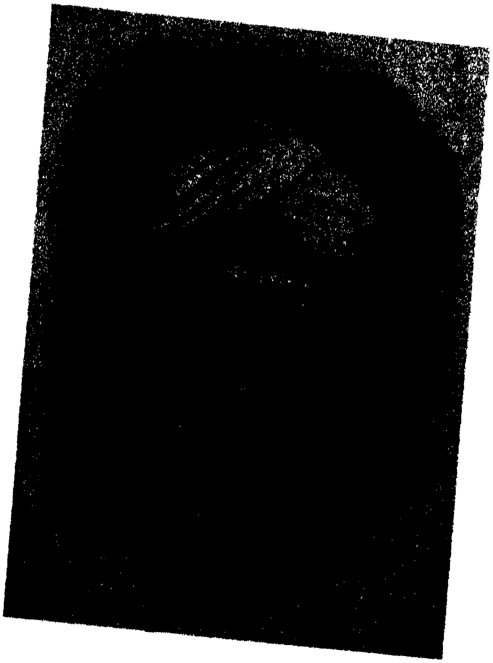


তৈল চিত্র. অংকন   আজানুর রহমান



তৈল চিত্র, অংকন আজানুর রহমান

পানী ৰঙৰ চিত্ৰ. অংকন আজানৰ ৰহমান



(PORTRAIT OF GREATMAN)

মুদ্রা (MUDRA)

মুদ্রা হ'ল হাতেৰে প্রদর্শন কৰা এক অঙ্গী-ভঙ্গী। ভাৰতীয় কলাত আঙুলি আৰু হাতেৰে দেখুওৱা ইঙ্গিতৰ দ্বাৰাই মুদ্রা প্রকাশ কৰা হয়। বহুলোকে মুদ্রাৰ বিষয়ে ভিন ভিন মত পোষণ কৰে যদিও এটা সম্যক মত আজিলৈকে গ্রহণ কৰা হোৱা নাই।

১। কুমাৰ স্বামীৰ মতে — "মুদ্রা হৈছে এটা স্থাপিত আৰু প্রচলিত চিহ্ন ভাষা।"

২। ৰাওৰ মতে — "মুদ্রা হ'ল ধ্যানৰ সময়ত কৰা হাতৰ ইঙ্গিত।"

৩। উড-ৱাৰ্থৰ মতে — "মুদ্রা হৈছে আঙুলিৰ চিন।"

৪। চুড়হিলৰ মতে — "বহুতো ধাৰণা. প্রকাশ কৰা হাতৰ চিন।

মুদ্রা শব্দৰ উৎপত্তি সম্বন্ধে বিভিন্ন মতামত আছে। বহুতে ভাবে যে ই সংস্কৃত ভাষাৰ পৰা উৎপত্তি হোৱা। আন বহুতে ইয়াক এছিয়াৰ শব্দ আৰু ই Seal Muzaru শব্দৰ পৰা উৎপত্তি বুলি ভাবে আৰু ই বেলেগ বেলেগ দিশত ব্যৱহাৰ হৈছে। মুঠতে মুদ্রা হৈছে এক চিহ্ন ভাষা যিটোৱে বেলেগ বেলেগ প্রকাশ ভংগীৰ উমান দিয়ে আৰু বিভিন্ন দেব দেৱতা সকলৰ চিনাক্তকৰণ কৰে। বিভিন্ন মুদ্রাই গুপ্ত বা গোপন জ্ঞান সন্নিবিষ্ট কৰে, ইয়াৰ ব্যাপকধৰ্মী চিনবোৰে গুপ্ত ৰহস্যৰ ইঙ্গীত বহন কৰে আৰু চিত্র বা ভাস্কৰ্যত কোনো এক ব্যক্তিৰ চৰিত্ৰৰ সম্ভেদ দিয়ে ই হৈছে ধৰ্মীয় ধ্যান ধাৰণাৰ বিষয়ে প্রকাশ কৰাৰ এক মাধ্যম আৰু ই আদিম নৃত্য কলাৰ লগত জড়িত, চাৰিবেদ, উপনিষদ, শাক্যমুণিৰ সাধু আৰু জাতকৰ সাধু আদি ইয়াৰ উদাহৰণ। গন্ধৰ্ব্ব কলাই ভিন ভিন সময়ত ইয়াৰ উপস্থিতিৰ বাবে উমান দিয়ে। ভাৰতীয় নিদর্শনে প্রমাণ কৰে যে ইয়াৰ অস্তিত্ব আগতেও আছিল আৰু ইয়াক বুদ্ধদেৱৰ সময়ৰ আগৰে পৰা আছিল, তন্ত্র-মন্ত্রৰ প্রচলনত ইয়াৰ বিকাশ হৈছিল। ভাৰতীয় নৃত্য কলাৰ ক্ষেত্ৰত মুদ্রা আছিল উল্লেখনীয় গঠন। মুদ্রাবোৰ ছন্দোবদ্ধ কাৰ্য্যত ব্যৱহাৰ হয় আৰু কোনো এক বিষয়ক সুনির্দ্দিষ্ট কৈ বুজাই তাৰ অৰ্থ প্রকাশ কৰে। এই মুদ্রাবোৰে ভাৰতীয় কলাক এক বিশেষ ছন্দেবদ্ধ সৌন্দর্য্য প্রদান কৰিলে আৰু ই এক স্বিৰাকৃত (Conventional) গঠন সৃষ্টি কৰাত এক উল্লেখযোগ্য ভূমিকা গ্রহণ কৰে।

মুদ্রাৰ প্রকাৰ (Kinds of Mudra)

১। ধ্যান বা যোগমুদ্রা (Dhayana or Yoga Mudra)
২। বড়া বা বৰদা মুদ্রা (Vara or Varoda Mudra)
৩। অভয় মুদ্রা (Abhaya Mudra)
৪। ব্যক্ষ্মণ মুদ্রা (Vyakhyana Mudra)
৫। ধৰম চক্ৰ মুদ্রা (Dharam Chakra Mudra)
৬। অঞ্জলী মুদ্রা (Anjali Mudra)

৭। ভূমিস্পর্শ মুদ্রা (Bhoomi Sparsa Mudra)
৮। বজ্রাসন (Vajrasana)
৯। বিতর্ক মুদ্রা (Vitarka Mudra)
১০। কটক মুখা মুদ্রা (Katakamukha Mudra)
১১। কটক হস্ত (Kataka Hasta)
১২। কার্ত্তি মুখহস্ত (Karti Mukha Hasta)
আৰু বহুটো (and many besides)

১। ধ্যানমুদ্রা বা যোগমুদ্রা ঃ ই হৈছে এক প্রকাৰৰ ধ্যান য'ত ইন্দ্রিয়সমূহ নিয়ন্ত্রাধীন হৈ থাকে আৰু ই সমাধিৰ লগত জড়িত আৰু ই বিভিন্ন ঐতিহ্যৰ প্রতিবন্ধক কৰে। ই হৈছে বহি থকা আসনৰ মুদ্রা, যত ভৰি কেইখন কোঁচ খুৱাই থোৱা হয় যাতে সোঁ ভৰিখনৰ গোৰোহাটো ওপৰমোৱাকৈ থাকে আৰু ই বাওঁ উৰুৰ ওপৰত থাকে আৰু হাতখন কোচত থাকে, হাতৰ তলুৱাখন আনখন তলুৱাৰ ওপৰত থাকে আৰু চকুদুটা বন্ধ হৈ থাকে। ইয়াক সাধাৰণতে বুদ্ধদেৱ বহি থকা অবস্থাত দেখা যায়। (বুদ্ধদেৱৰ ব্রঞ্জ আৰু তামৰ প্রতিমূর্ত্তিয়েই হৈছে ইয়াৰ জ্বলন্ত উদাহৰণ)।

২। বড়া বা বৰদা মুদ্রা ঃ এই মুদ্রাই উপহাৰৰ বার্তা বহন কৰে। শিষ্যৰ ইচ্ছাৰ পৰিপূর্ণতাক বুজায়। ই দাতব্যতাক প্রতিনিধিত্ব কৰে। ই সোঁহাতৰ মুক্ত তলুৱাখনক আৰু তললৈ মূৰ কৰি থকা আঙুলিকেইটাক বুজায়। ইয়াক সাধাৰণতে আমাৰে নির্মিত বগাতৰা বা বুদ্ধমূর্ত্তিত দেখা যায়।

৩। অভয় মুদ্রা ঃ ই হৈছে নিচুকনি, সাহস যোগোৱা, আর্তজনক আশাৰ বাট দেখুওৱা আৰু শান্ত-নিশ্চয়তাৰ ইঙ্গিত বহণ কৰে। এই মুদ্রাই ৰক্ষণাবেক্ষণ আৰু নির্ভয়প্রদান কৰে। ইয়াৰ ক্ষেত্রত সোঁহাতৰ মুক্ত তলুৱাখন বাহিৰলৈ দেখুওৱা হয় আৰু বর্দ্ধিত আঙুলিবোৰ উলম্বভাৱে ওপৰলৈ বাহুৰ সমান্তৰালকৈ ৰখা হয় আৰু কিলাকুটিটো ভাজ কৰা হয়। বাওঁহাতখন সাধাৰণতে য'ত থাকে সাধাৰণতে সেই স্থানতে এই মুদ্রা গঠন কৰা হয়। এই অভয় মুদ্রাৰ জন্ম সম্পর্কে বহুটো সাধু আছে।

৪। ব্যক্ষ্মণ মুদ্রা ঃ ই হৈছে এক প্রচাৰ অভিমুখী মুদ্রা য'ত অভয় মুদ্রাৰ দৰে হাতখন ডাঙি একে নিয়মেৰেই দেখুওৱা হয় কিন্তু বুঢ়া আঙুলি আৰু তর্জ্জনী আঙুলিটোৱে ইটো সিটোক চুই থাকে। এই মুদ্রা সাধাৰণতে সেউজীয়া তৰা, তাম বা সোণত দেখা যায়।

৫। ধৰম চক্র মুদ্রা ঃ এই মুদ্রাত দুয়োখন হাতেই বাহিৰলৈ প্রদর্শন কৰি ধৰা হয় আৰু হাতদুখন বুকুৰ আগত ৰখা হয়। সোঁহাতখন ব্যক্ষ্মণ মুদ্রাত আৰু বাওঁহাতখনৰ তলুৱাখন সোঁফালে ৰখা হয়। ই গতিসূত্রৰ বৃত্তটোৰ বিষয়ে ইঙ্গিত বহন কৰে। এই বৃত্তটোৱে সূর্যক সূচায় আৰু ঘূর্ণীয়মান বৃত্তটোৱে গোটেই পৃথিৱীখনৰ পোহৰৰ ইঙ্গিত বহন কৰে। এই মুদ্রা অজন্তাৰ ভাস্কর্যত দেখা যায়।

৬) অঞ্জলীহস্ত মুদ্রা ঃ এই মুদ্রাত দুয়োখন হাতৰ দুয়োখন তলুৱাই ইংগিতৰ দ্বাৰা শ্রদ্ধাৰ

ভাৱ প্ৰকাশ কৰে। ইয়াৰ দ্বাৰা প্ৰাৰ্থনা কৰা, নমস্কাৰ আদি বুজোৱা হয়। ইয়াক কৃষ্ণাৰ্য আৰু তেওঁৰ ৰাণীৰ পিতলৰ প্ৰতিমূৰ্তিত দেখা যায়।

৬। ভূমিস্পৰ্শ মুদ্ৰা ঃ এই মুদ্ৰাটোৱে বুদ্ধদেৱৰ চয়তানৰ ওপৰত হোৱা জয়োল্লাস আৰু তেওঁৰ মুক্তি অন্বেষণৰ বাটত হোৱা অসংকুচিত প্ৰচেষ্টাৰ স্পষ্ট নিদৰ্শন দাঙি ধৰে। এই মুদ্ৰাত এজন বহি থকা মানুহৰ সোঁহাত খন বা বুদ্ধদেৱক তললৈ মুখ কৰি থকা অৱস্থাত বা পৃথিৱীক স্পৰ্শ কৰি থকাৰ এটা ভংগীমাত প্ৰকাশ কৰা হয়। ই হৈছে বুদ্ধদেৱৰ কাৰ্য্যসমূহৰ লগত সম্বন্ধ থকা এক মুদ্ৰা।

ভঙ্গী (Postures) ঃ ই হৈছে শৰীৰৰ অঙ্গ প্ৰতঙ্গৰ মাজত সম্পৰ্ক থকা আপেক্ষিক শৃঙ্খলাৰ এক উদাহৰণ। এই ভঙ্গী হৈছে এক নিয়ন্ত্ৰীত ধৰণত থাকে আৰু ই গতিৰ ক্ষেত্ৰত এক পাৰ্থক্য নিৰূপণ কৰে। ইয়াৰ বাবে কোনো ধৰণৰ সচেতনতা ব্যৱহাৰ নহয় আৰু মানুহে তেওঁৰ চাৰিওফালৰ পৰিবেশত নহাকৈ থাকিব পাৰে আৰু তেওঁৰ সচেতনটো ঘনীভূত কৰিব পাৰে।

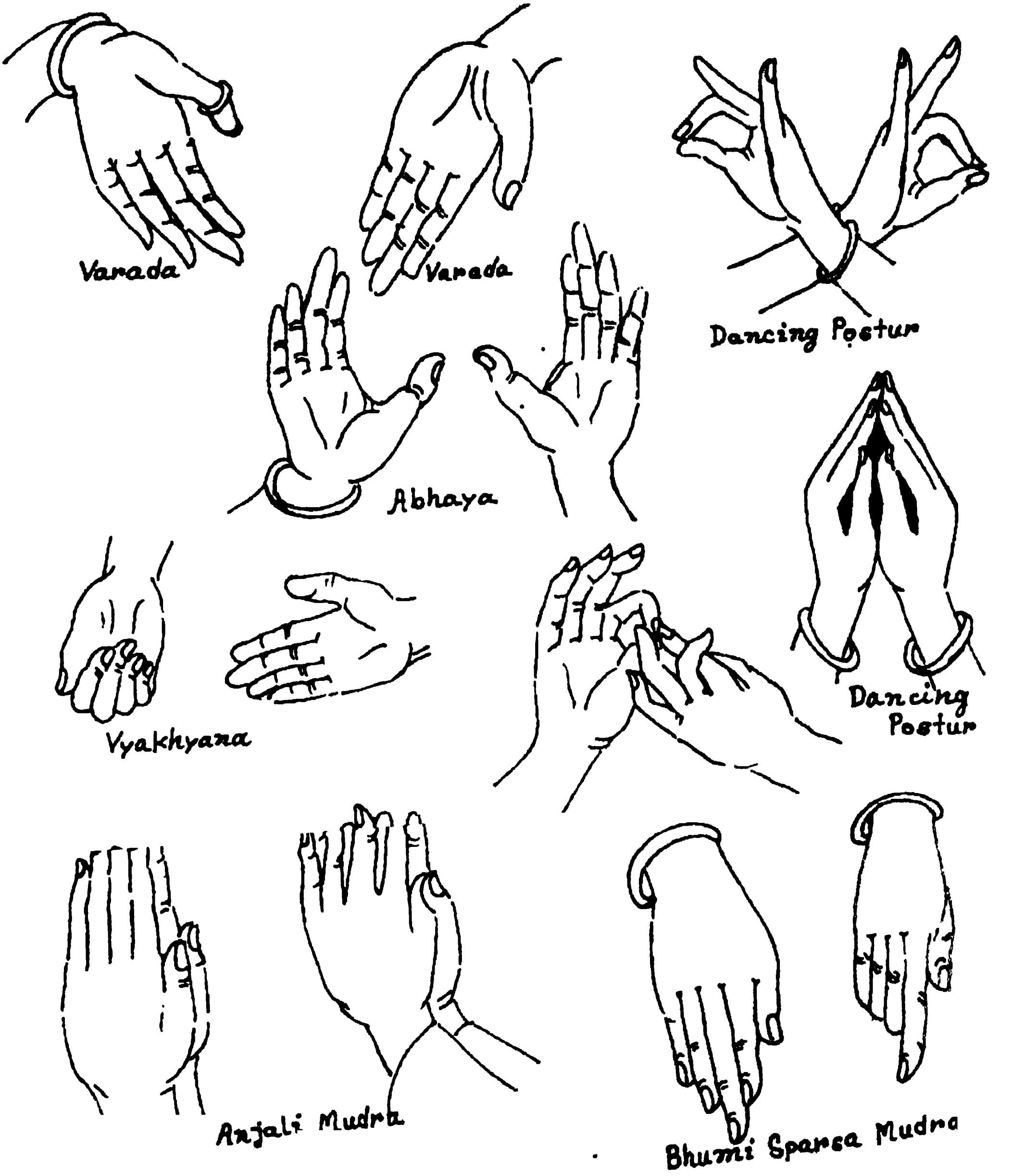
পদ্ম ভঙ্গি (Lotus Postures) ঃ ইয়াক পদ্মাসন বুলি জনা যায়। ই হৈছে বুদ্ধদেৱ বহি থকা এক দৃশ্য য'ত এখন ভৰি আনখন ভৰিৰ ওপৰত আৰু দুয়োটা ভৰি বিপৰীত কৰঙণৰ ওপৰত থাকে। হিন্দুসকলৰ মতে ব্ৰহ্মদেৱ পদুমৰ পৰা সৃষ্টি, তেওঁ পদুমফুলৰ ওপৰত বহি থাকে আৰু তেৱেঁই বিশ্বখন সৃষ্টি কৰিছে। এই পদুম হৈছে পৃথিৱীৰ এটা ফুল আৰু ই প্ৰত্যক্ষভাৱে সূৰ্য্যৰ লগত সম্পৰ্ক ৰাখে, কাৰণ জাপ খাই থকা পাহিবোৰ সূৰ্য্যস্তৰ দৰে বুদ্ধিছ কলাই পদুম ফুলৰ ওপৰত বহি থকা বুদ্ধদেৱ আৰু সাধুসকলক প্ৰদৰ্শন কৰে। একে ধৰণে ভগৱান বুদ্ধৰ ব্ৰহ্মা আৰু বিষ্ণুৰ লগত তুলনা কৰিব পাৰি।

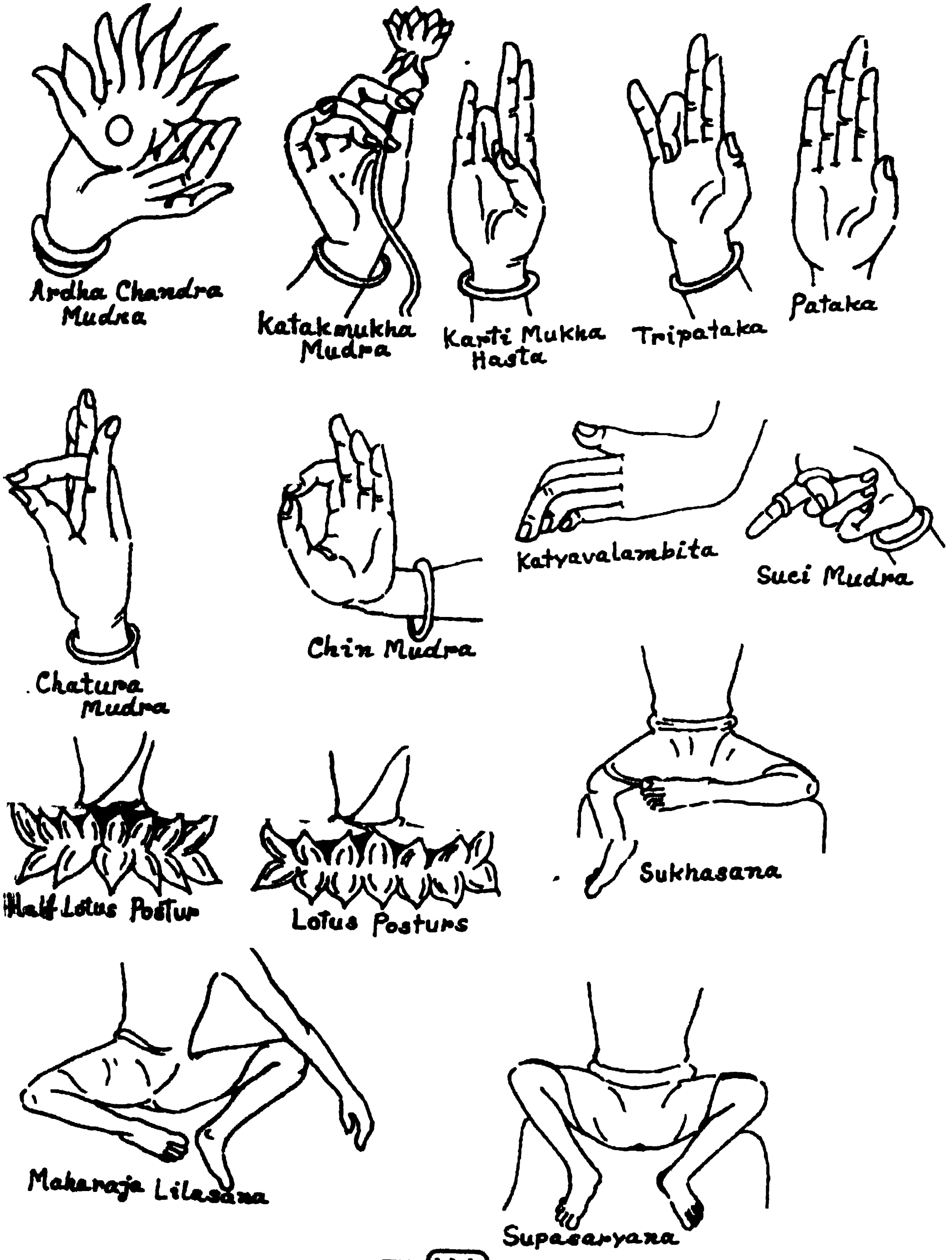
অৰ্দ্ধপদ্ম ভঙ্গি (Half Lotus Posture) ঃ ইয়াক বীৰ আস্তন (Veer Astana) বুলি জনা যায়। এই ভঙ্গিত মাটিৰ ওপৰত সোঁভৰিখন বাওঁ ভৰিৰ ওপৰত ধৰি থাকে। ই শুদ্ধ পথক আঙুলিয়াই দিয়ে। সোঁভৰিৰ তলুৱাই শুদ্ধ পথক আঙুলিয়াই আৰু ই এক প্ৰতীক যে বাওঁভৰিয়ে বেয়া পথৰ ইঙ্গিত দিয়ে, এইটো উল্লেখনীয় যে ভগৱান বুদ্ধই বুদ্ধ ভিক্ষুসকলক বিশেষ কাৰণত এই আসন শিকাইছিল। থিয় হৈ থকা আৰু বহি থকা ভঙ্গীয়ে ভগৱান বুদ্ধৰ কৃতকাৰ্যতা আৰু ৰাক্ষসৰ পৰাজয়ৰ ইঙ্গিত দিয়ে। এই ভঙ্গি হৈছে শুদ্ধ কামৰ কৃতকাৰ্যতাৰ এক প্ৰতীক (Symbol)।

Dhyana Mudra

Dhyana Mudra

Dhyana Mudra

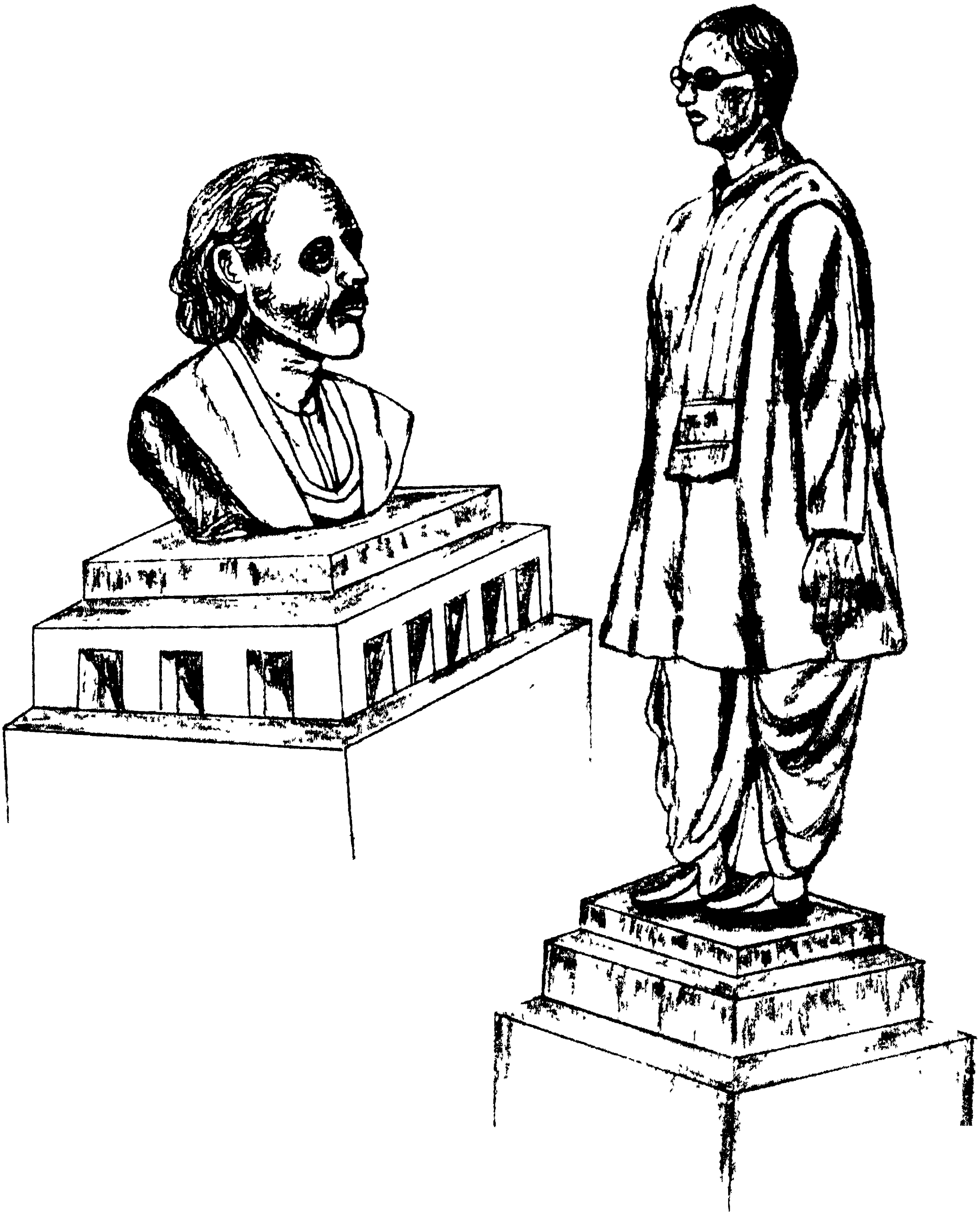

Varada
Varada
Dancing Postur
Abhaya
Vyakhyana
Dancing
Postur
Anjali Mudra
Bhumi Sparsa Mudra


Ardha Chandra Mudra
Katakmukha Mudra
Karti Mukha Hasta
Tripataka
Pataka
Chatura Mudra
Chin Mudra
Katyavalambita
Suci Mudra
Sukhasana
Half Lotus Postur
Lotus Posturs
Maharaja Lilasana
Supasaryana

মূৰ্ত্তি অংকণ - এণ্টিক ষ্টাডি (ANTIQUE STUDY)

যি শিল্পী চেতনাৰ মাধ্যমত আমাৰ প্ৰাচ্য আৰু পাশ্চাত্য দেশবোৰৰ পৌৰাণিক শিল্পী-ভাস্কৰ্য কলাৰ এটি প্ৰতিৰূপ চিত্ৰপটত সঠিকভাৱে অংকন কৰাকে মূৰ্ত্তি অংকন বা এণ্টিক ষ্টাডি বুলি কোৱা হয়। অজন্তা ইলোৰাৰ শিল্পকৰ্মবোৰ মিচৰৰ ৪০০০ বছৰৰ পূৰ্বে তামৰ নিৰ্মিত মূৰ্ত্তিবোৰ, গ্ৰীকৰ খ্ৰীষ্টপূৰ্ব ৪৩৮ ৰ ভাস্কৰ্যবোৰ, বেবিলনৰ মানব মুণ্ডযুক্ত বৃষ দেহ আদিৰ চৰ্চ্চাই হৈছে এণ্টিক ষ্টাডি।

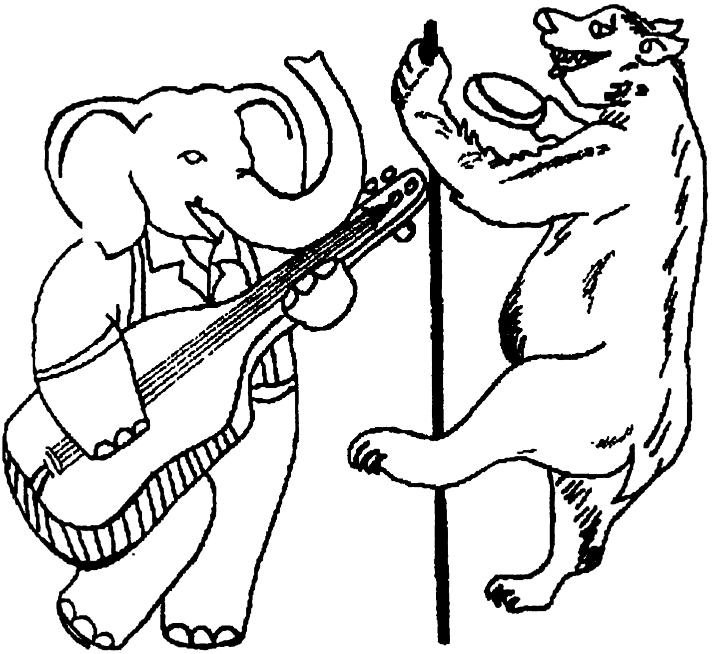
ইউৰোপৰ নৱজাগৰণৰ যুগৰ পৰা বৰ্তমানলৈকে এণ্টিক ষ্টাডিৰ প্ৰভাৱ কাগজ আৰু কেনভাচত লক্ষ্য কৰা যায়। শিল্পীসকলে অংকনৰ সুবলিষ্ঠ চেতনাবোধ পুৰাতন অধ্যয়নৰ মাধ্যমৰ যোগেদিয়ে আৰম্ভ কৰে। এণ্টিক ষ্টাডিৰ মাধ্যমতে শিল্পীয়ে ছন্দ (Rhythm) ভাৰসাম্য (Balance), অস্থিবিদ্যা (Anatomy), ঘনত্ব বা ওজন (Modelling), অনুপাত (Proportion) প্ৰভৃতি মূৰ্ত্ত নীতিবোৰ আয়ত্ব কৰিব পাৰে। এণ্টিক ষ্টাডিৰ দুটা ভাগ আছে। (ক) ইউৰূপীয় ভাস্কৰ্যৰ এণ্টিক ষ্টাডি আৰু (খ) ভাৰতীয় ভাস্কৰ্যৰ এণ্টিক ষ্টাডি। ইউৰূপৰ লগত ভাৰতৰ পাৰ্থক্য আছে। ইউৰূপীয় শিল্পীয়ে সুঠাম মানৱ দেহক চাৰে সাত ভাগত ভাগ কৰিছে। প্ৰথম অংশত মূৰ আৰু দেহৰ বাবে বাকী ভাগবোৰ ৰখা হৈছে। ভাৰতীয় শিল্পীসকলে কিন্তু দহ ভাগত ভাগ কৰিছে। ভাৰতীয় ভাস্কৰ্য কলাৰ পৌৰাণিক দেৱদেৱীৰ মূৰ্তিবোৰক তিনিভাগত ভাগ কৰা হৈছে। (ক) আভঙ্গ, (খ) তৃভঙ্গ, আৰু (গ) সমভঙ্গৰ মাজেদিয়েই জীৱদেহৰ ছবিত লাৱণ্য যোগ কৰা হয়। জীৱৰ সামগ্ৰীক ৰূপ, অঙ্গ প্ৰত্যঙ্গৰ ৰূপ, স্বভাৱৰ, বস্তু ৰূপৰ সাদৃশ্যৰ দ্বাৰা এটি সৰল সাৱলীল ছন্দৰ গাঁঠনি, এইবোৰ হৈছে শিল্পীৰ ব্যক্তিগত দক্ষতা, ৰুচি আৰু প্ৰতিভাৰ অঙ্গ। এণ্টিক ষ্টাডিৰ মাজেদিয়েই শিল্পীয়ে শিক্ষা লাভ কৰে। ছবিসহ প্ৰদৰ্শন কৰা হ'ল।



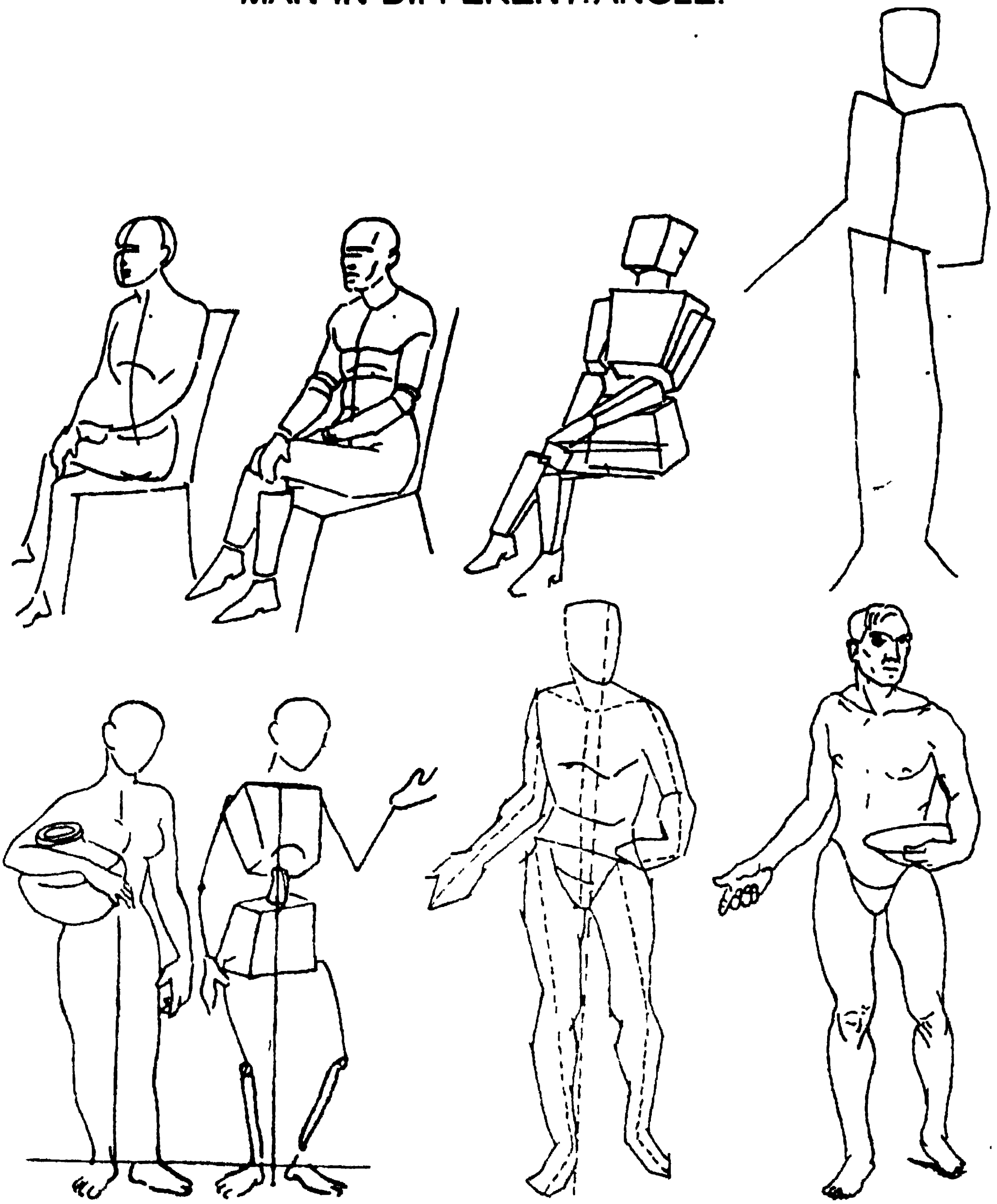
ব্যঙ্গচিত্ৰ বা কাৰ্টুন : (CARTOON)

বৰ্তমান যুগত কাৰ্টুন শব্দটিৰ লগত আমাৰ বিশেষভাৱে পৰিচিত। ব্যঙ্গাত্মক ছবি বা ব্যঙ্গচিত্ৰকেই ইংৰাজীত কাৰ্টুন বুলি কোৱা হয়। অতীতত অৱশ্যে কাৰ্টুন আছিল ৰেখাচিত্ৰ বা খচৰা ছবি বা প্ৰাথমিক চিত্ৰ। এই ছবিৰ মূল লক্ষ্য ব্যঙ্গ, শৰীৰৰ অংগ-প্ৰত্যংগৰ আনুপাতিক মাপ কাৰ্টুনত সিমান প্ৰয়োজনীয় নহয় যদিও শৰীৰৰ গঠন অশুবনি কৰিব নালাগে। মূল বক্তব্যক কেনেকুৱা চেহেৰাত অংকন কৰিলে দৰ্শকৰ অন্তৰ স্পৰ্শ কৰিব সেই অভিজ্ঞতা কাৰ্টুনিষ্ট বা ব্যঙ্গচিত্ৰকৰৰ থাকিব লাগিব। কেইবাটাও ব্যঙ্গচিত্ৰ যেতিয়া একেলগে সংযোগ কৰা হয় তেতিয়া খুব সচেতনতাৰ প্ৰয়োজন। কাৰ্টুন আঁকিবৰ বাবে মানুহৰ শৰীৰৰ গঠনৰ ওপৰত জ্ঞান থকা প্ৰয়োজন। বহু কাৰ্টুন একেখন চিত্ৰপটতে নিৰ্দিষ্ট বিষয়ত আঁকিবৰ বাবে প্ৰথমে পাতলকৈ আঁকিব লাগে, শুদ্ধ হ'লে উজ্জ্বল কলম বা চিয়াহী বা ৰঙেৰে স্পষ্ট কৰিব লাগে। বৰ্তমানৰ আলোচনী বাতৰি কাকত আৰু টেলিভিচনৰ ৰঙীণ কাৰ্টুন আমি প্ৰায়েই দেখিবলৈ পাওঁ।

মহিসুৰত জন্মগ্ৰহণ কৰা আৰ. কে. লক্ষ্মণ বৰ্তমান বিশ্বৰ এজন আগশাৰীৰ কাৰ্টুনিষ্ট। তেখেতক ভাৰত চৰকাৰে পদ্মভূষণ উপাধি প্ৰদান কৰিছিল। মাৰাঠা বিশ্ববিদ্যালয়ে ডক্টৰেট ডিগ্ৰী প্ৰদান কৰিছিল। এচিয়াৰ প্ৰথম সাংবাদিক পুৰস্কাৰকে আদি কৰি অসংখ্য পুৰস্কাৰ বুটলিবলৈ তেখেত সক্ষম হৈছে। বৰ্তমান মুম্বাইত বসবাস কৰা আৰ. কে. লক্ষ্মণে হজাৰ হাজাৰ কাৰ্টুন অংকন কৰিছে।



MAN IN DIFFERENT.ANGLE.



MAN IN DIFFERENT ANGLE..

BENT COUNTRY

ভাৰতীয় শিল্পকলাৰ ষড়ঙ্গ (Six Limbs of Indian Art)

'ষড়ঙ্গ' শব্দটিৰ অৰ্থ ছটি অংগ। ভাৰতীয় শিল্পীয়ে ছটা প্ৰধান বিষয়ক কল্পনা কৰে যাক 'ষড়ঙ্গ' বুলি জনা যায়। বাৎসায়নে 'কামসূত্ৰ'ত ছবিৰ এই ছয় প্ৰধান অংগৰ বিষয়ে উল্লেখ কৰিছে। শিল্পৰ প্ৰাণ লুকাই থাকে এই ছটা অঙ্গৰ মাজত। শিল্পৰ ৰূপায়নত এই অঙ্গবোৰৰ যথাযথ প্ৰয়োগৰ গুৰুত্ব উপলব্ধি কৰি শাস্ত্ৰকাৰে ছয় অঙ্গৰ সূত্ৰ ৰচনা কৰি লিখিছে —
ৰূপভেদাঃ প্ৰমাণানি ভাবলাবণ্য যোজনম্।
সাদৃশ্যং বৰ্ণিকাভঙ্গ ইতি চিত্ৰং ষড়ঙ্গকম্।।
উক্ত এই ষড়ঙ্গ হৈছে ঃ.

১। ৰূপভেদ (Rupbheda), ২। প্ৰমাণ্য (Pramanam), ৩। ভাব (Bhava), ৪। লাবণ্য-যোজনা (Lavanya-yujana), ৫। সাদৃশ্য (Sadrisya) আৰু ৬। বৰ্ণিকা ভঙ্গ (Varnika Bhanga)

১। ৰূপভেদ ঃ ছয় অঙ্গৰ ভিতৰত ৰূপভেদ হৈছে প্ৰথম অঙ্গ। ৰূপৰ অৰ্থ সৌন্দৰ্য্য, স্বৰূপ, স্বভাব, শৰীৰ, আকৃতি, প্ৰকৃতি আদি। আমি দেখা প্ৰতিটো বস্তু বা জীৱজগতৰ বাহিৰৰ বা ওপৰৰ ৰূপটো বা বাহ্যিক পৰিচয়েই হৈছে ৰূপভেদ।

শিল্পীয়ে কোনো বস্তুৰ বা জীৱৰ বাহ্যিক অংশ লক্ষ্য কৰিয়েই শান্ত নহয়। আভ্যন্তৰীণ দিশতো গুৰুত্ব দিয়ে। এটা বস্তুৰ লগত আন এটা বস্তুৰ সম্পৰ্ক পাৰ্থক্য আদি বিষয় লক্ষ্য কৰে। জীৱ-জগতৰ তেনেকৈ ৰূপ, আকৃত্তি গঠন আদিত তেনেকৈ গুৰুত্ব দিয়ে।

২। প্ৰমাণ ঃ যাৰ দ্বাৰা কোনো বিষয়ৰ প্ৰকৃত জ্ঞান লাভ কৰা যায় অথবা যাৰ দ্বাৰা সত্যাসত্য নিৰ্ণয় কৰা যায়, অভিধানৰ অৰ্থত তাৰেই নাম প্ৰমাণ। মুঠতে কোনো বস্তু বা বিষয় সম্পৰ্কে সুদৃঢ় বিশ্বাস বা নিশ্চিত জ্ঞানকে আমি প্ৰমাণ বুলিব পাৰো। সাধাৰণভাৱে প্ৰত্যক্ষ অনুমান বা উপমান বা শব্দৰ ভিত্তি কৰি প্ৰমাণৰ জন্ম। ৰূপৰ প্ৰকাশ ঘটাৰ ক্ষেত্ৰত প্ৰমাণ অত্যন্ত জৰুৰী। চিত্ৰশিল্পত পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ প্ৰয়োগ, পোহৰ আৰু ছাঁৰ প্ৰতিক্ৰিয়া আৰু প্ৰভাব ৰচনা, আনুপাতিক মাপ বজাই ৰখা আদি বিষয়বোৰ প্ৰমাণৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰে। বিশেষ কোনো মতবাদক গ্ৰহণ কৰিবলৈ হ'লে প্ৰমাণৰ ওপৰত ভিত্তি কৰিহে সেই মতবাদ গ্ৰহণ কৰা হয়।

দেশ কাল ভেদে প্ৰমাণৰ ধাৰণা বেলেগ বেলেগ হয়। কাৰণ সংশ্লিষ্ট দেশ বা কালৰ চিন্তাধাৰা আৰু বিশ্বাস সকলো ক্ষেত্ৰত একে ধৰণে নাথাকে। কেৱল আকৃতিগত প্ৰকাশেই নহয়, চিত্ৰকলাৰ বিভিন্ন স্তৰত তথা সামগ্ৰিক আবেদনৰ ক্ষেত্ৰত সামাজিক মূল্যবোধে প্ৰমাণৰ সূত্ৰক নিয়ন্ত্ৰিত কৰে।

৩। ভাব ঃ মানুহৰ মনত ভাবৰ অন্ত নাই। সুখ, দুখ, ৰোমাঞ্চ, ভয় বিস্ময় আদি বিভিন্ন মানসিক অবস্থাকে কেন্দ্ৰ কৰি মনত বিভিন্ন ভাবৰ উদয় হয়। নানা ঘটনাৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত ভাবৰ

বহিঃপ্ৰকাশ ঘটে আৰু তাৰ ফলত আমাৰ শৰীৰত ভিন্ন ভিন্ন প্ৰতিক্ৰিয়াৰ উদয় হয়। আনন্দ আৰু দুখৰ অভিব্যক্তি একেই নহয়; ক্ৰোধ আৰু ভয়ৰ অভিব্যক্তি একেই নহয়, বিস্ময় আৰু ৰোমাঞ্চৰ অভিব্যক্তি মুখমণ্ডলটো বাদেই, অঙ্গ-প্ৰত্যঙ্গইও ভাৱৰ অভিব্যক্তিক প্ৰকাশ কৰে।

ভাষা হ'ল ভাৱৰ বাহন। মনৰ ভাৱক প্ৰকাশ কৰাকে ভাষা বোলে। ছবিৰ ক্ষেত্ৰত ৰঙৰ আৰু ৰেখাৰ ব্যৱহাৰত ভাৱৰ ভাষা প্ৰকাশ হয়।

ভাৱৰ প্ৰকাশ কেৱল মানুহৰ মাজতে সীমাবদ্ধ নাথাকে। প্ৰকৃতি আৰু প্ৰাণী জগতটো ই বিদ্যমান। দিন আৰু ৰাতিৰ প্ৰকাশ ভঙ্গী, প্ৰভাত আৰু সন্ধ্যাৰ পৰিবেশ ৰচনা, ছয় ঋতুৰ প্ৰকৃতিগত ভিন্নতা প্ৰকাশত আমি সেই ভাৱবোৰৰ ৰূপায়ন হোৱা দেখো। বৰ্ষাৰ আকাশ আৰু শৰতৰ আকাশৰ মাজত ভাৱগত পাৰ্থক্য দেখো। জীৱজগতৰ ক্ষেত্ৰটো ইয়াৰ ব্যতিক্ৰম নঘটে। শিল্পকলাত ভাৱৰ প্ৰকাশ আৰু প্ৰতিষ্ঠা নিঃসন্দেহে অত্যন্ত গুৰুত্বপূৰ্ণ।

ভাৱ আৰু ৰসৰ সম্পৰ্ক অত্যন্ত নিবিড় ভাবে ৰস সৃষ্টি কৰে। ভাৱশূণ্য ৰস যেনেদৰে নহয়, ৰসবৰ্জিত ভাৱ তেনেদৰে নহয়। মুঠতে ভাৱ আৰু ৰস পৰস্পৰে পৰিপূৰক। ৰতি, হাস, শোক, ক্ৰোধ, উৎসাহ, ভয়, জিজ্ঞাসা, বিস্ময় আৰু শ্ৰম নামেৰে চিহ্নিত নটা স্থায়ী ভাৱক আশ্ৰয় গঢ়ি উঠিছে ক্ৰমে শৃঙ্গাৰ, হাস্য, কৰুণ, ৰুদ্ৰ, বীৰ, ভয়ানক, বীভৎস, অদ্ভুত আৰু শান্ত এই নব ৰস। ভাৱৰ পৰা যেনেদৰে ৰসৰ প্ৰকাশ, ৰসৰ পৰাও তেনেদৰে ভাৱৰ প্ৰকাশ ঘটে।

৪। লাৱণ্য যোজনা ঃ ৰূপৰ অঙ্গ হ'ল লাৱণ্য। ৰূপৰ সাৰ্থকতা হয় লাৱণ্যৰ মাজত। লাৱণ্যহীন ৰূপৰ সাধাৰণতে কোনো আকৰ্ষণ নাথাকে। এগৰাকী কলা ছোৱালীক কেতিয়াবা লাৱণ্যময়ী দেখা যায়, তেনেদৰে কিছুমান বগা ছোৱালীকো লাৱণ্যময়ী নেদেখায়। ৰূপ আৰু লাৱণ্যৰ মাজত থকা সম্পৰ্ক আৰু উভয়ৰ মাজত থকা পাৰ্থক্যৰ ৰহস্যটো শিল্পীয়ে উপলব্ধি কৰা দৰকাৰ।

লাৱণ্য শব্দটিক সৌন্দৰ্য, শোভা, কান্তি, আদি বহু প্ৰতিশব্দেৰে ব্যাখ্যা কৰা হয়। লাৱণ্য জড়িত থাকে বিষয় বা বস্তুৰ সম্পূৰ্ণ অবয়বত।

স্থান-কাল পৰিবেশৰ প্ৰভাৱত লাৱণ্যৰ প্ৰকাশ ঘটে। লাৱণ্য নাথাকিলে ছবিত প্ৰাণৰ স্পন্দন নাথাকে।

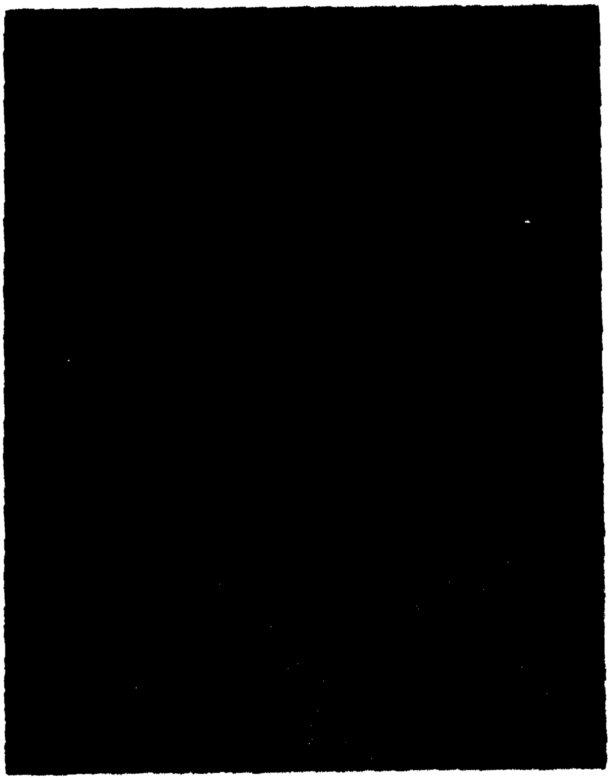
৫। সাদৃশ্য ঃ সাদৃশ্য শব্দটিৰ লগত আমি বিশেষভাৱে পৰিচিত। সহজ ভাষাত সাদৃশ্যৰ অৰ্থ হৈছে মিল। দুটি বিষয় বা বস্তুৰ মাজত আমি যেতিয়া মিল দেখো তাকেই সাদৃশ্যৰ পৰ্য্যায়ভুক্ত কৰো। মানুহৰ মাজতো সাদৃশ্য থাকে। বস্তুৰ মাজত থকা সাদৃশ্যৰ বিষয়ে আমি কেতিয়াবা কল্পনা কৰিবলগীয়া হয়।

কাব্যৰ পৰিভাষাত ইয়াক কোৱা হয় উপমা। উপমাত থাকে চাৰিটা বিষয় — উপমান, উপমেয়, সাধাৰণ ধৰ্ম আৰু সাদৃশ্যবাচক শব্দ যাৰ লগত তুলনা কৰা হয় তাক উপমান, সাধাৰণ

ধৰ্মৰ মিল থাকিলে তাক তুলনা আৰু বিশেষ গুণেৰে শব্দৰ মিল থাকিলে তাক সাদৃশ্যবাচক শব্দ বোলে।

ছবিৰ ক্ষেত্ৰত আঙ্গিক কলা নৈপুণ্যৰ মাজত সাদৃশ্যৰ ৰূপায়ন কৰা হয়। প্ৰাচ্য আৰু পাশ্চাত্যৰ শিল্প ভাৱনাত মৌলিক পাৰ্থক্য থকাত সাদৃশ্যৰ ৰূপায়ন ঘটে ভিন্ন ভাব আৰু আকৃত্তিৰ অৱলম্বন কৰি। সাদৃশ্যৰ ক্ষেত্ৰত শিল্পীয়ে মৌলিক চিন্তাধাৰাৰে কাম কৰে।

৬। বৰ্ণিকাভঙ্গ ঃ ছয় অঙ্গৰ শেষ অংগটি হৈছে বৰ্ণিকাভঙ্গ। বৰ্ণিকাভঙ্গ শব্দৰ অৰ্থ বৰ্ণনাৰ ভঙ্গি বা পদ্ধতি। শিল্পীৰ প্ৰয়োগকুশলতা আৰু শৈল্পীক নৈপুণ্যৰ পৰিচয় প্ৰকাশিত হয় এই অঙ্গৰ মাধ্যমত। ৰূপভেদ, প্ৰমাণ, ভাব, লাবণ্য আৰু সাদৃশ্য নামে চিহ্নিত পাচটা অংগৰ যথাযোগ্য প্ৰকাশ পৰিপূৰক এই অঙ্গৰ ওপৰত নিৰ্ভৰশীল। শিল্পীৰ শিক্ষা-দীক্ষা, অভিজ্ঞতা, ৰুচি, সংস্কৃতি, কল্পনাশক্তি, মৌলিকত্ব আদি সকলোবোৰৰ ইয়াৰ প্ৰভাৰ পৰিছে। সেয়েহে ষড়ঙ্গৰ সৰ্বপ্ৰধান অঙ্গ হিচাপে এই শেষ অঙ্গটিক চিহ্নিত কৰা হৈছে।



প্ৰসঙ্গতঃ বৰ্ণিকাভঙ্গ শব্দটিৰ গুৰুত্ব আমি উপলব্ধি কৰা প্ৰয়োজন। যিজনে বৰ্ণনা কৰে, তেওঁক কোৱা হয় বৰ্ণিক। তেওঁ যি বৰ্ণনা কৰে তাক কোৱা হয় বৰ্ণিকা। চিত্ৰশিল্পত বৰ্ণিত হয় শিল্পীৰ শিল্প ভাৱনা। বৰ্ণিকা হ'ল সেই ভাৱনা বা ছবিৰ বিষয়। ষড়ঙ্গত কিন্তু বৰ্ণিকা নহয়, বৰ্ণিকাভঙ্গৰ কথা কোৱা হৈছে। ভঙ্গ শব্দৰ অৰ্থ ভঙ্গা বা ভঙা। কিন্তু ভঙ্গি বা ভঙ্গিমা অৰ্থত যে 'ভঙ্গ' শব্দটি ব্যৱহাৰ হয়, তাৰ প্ৰমাণ 'ভ্ৰূ ভঙ্গ' যাৰ অৰ্থ ভ্ৰূ বা ভুৰুৰ ভঙ্গিমা। এতিয়া শাস্ত্ৰত বৰ্ণিত বৰ্ণিকা ভঙ্গ অৰ্থ বৰ্ণিকাৰ ভঙ্গিমা বা ছবিৰ বিষয়বস্তুক চিত্ৰত ৰূপায়িত কৰাৰ ভঙ্গিমা তথা পদ্ধতিক বুজা যায়। লক্ষণীয় যে শিল্পীৰ বৰ্ণনা ভঙ্গি তথা প্ৰয়োগ নৈপুণ্যক যথাযোগ্য মৰ্যদা দি শাস্ত্ৰকাৰে ষড়ঙ্গৰ মূল বিষয়টিক গভীৰ অৰ্থবহুল আৰু তাৎপৰ্যপূৰ্ণ কৰি তুলিছে।

ভাস্কৰ্য

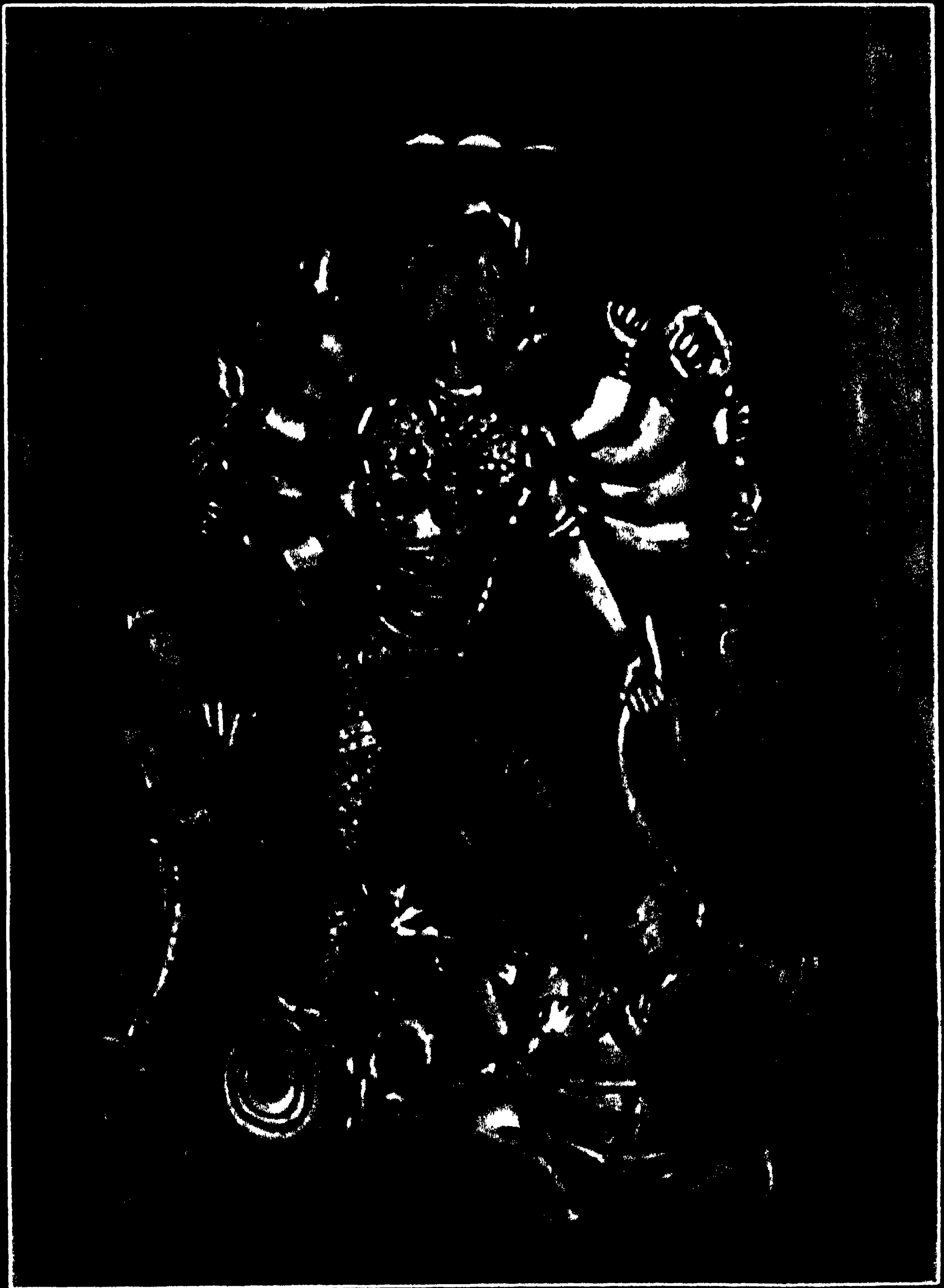
ভাস্কৰ্য হ'ল স্থুল উপাদানৰ সহায়ত ৰূপনির্মাণৰ এক কৌশল। পাথৰ, শিল, বালি চিমেণ্ট, সোণ, ৰূপ, পিতল, তাম কাঠ আদিৰ দ্বাৰা ভাস্কৰ্য নির্মাণ কৰা হয়।

ভাস্কৰ্য দুই ধৰণৰ — এটা হ'ল ত্রিমাত্রিক বিশিষ্ট, ইয়াৰ চাৰিওদিশৰ পৰা ঘূৰি থকা দেখায় বা চাব আৰু চুব পাৰি। আনটো হ'ল ৰিলিফ খোদাই। ইয়াক ৰূপৰ সন্মুখৰ দিশটোক দেখা যায়।

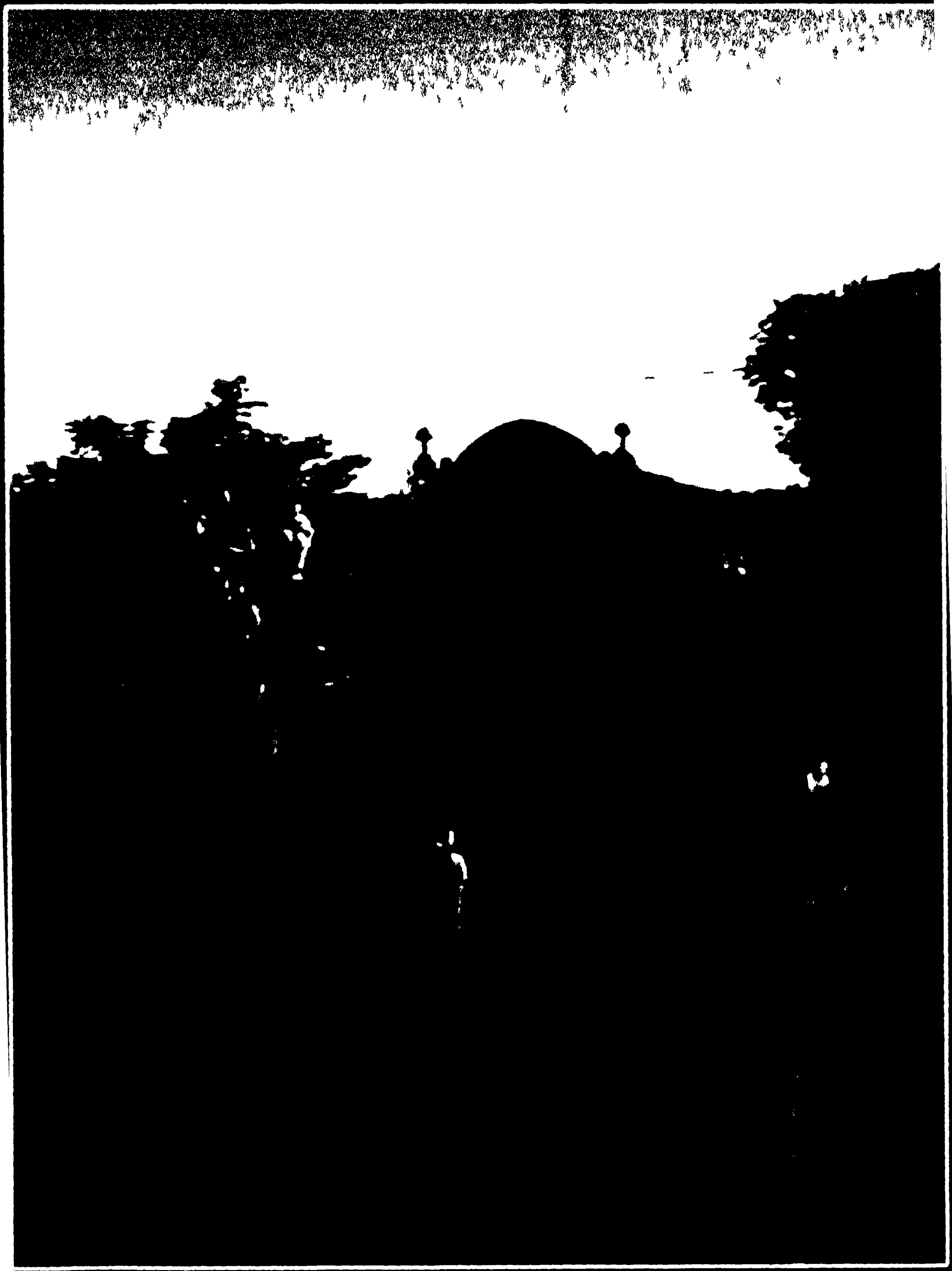
ভাস্কৰ্য হৈছে অন্যতম প্ৰাচীন শিল্প। পৃথিৱীৰ সকলো আদি সভ্যতাৰ ভাস্কৰ্যৰ অতি অসাধাৰণ নিদৰ্শন দেখা পোৱা যায়। মিশৰ, গ্ৰীক, ৰোম, আচিৰিয়া, ভাৰত আৰু প্ৰিকলামবিয়ান সভ্যতাৰ উন্নততম ভাস্কৰ্যৰ নিদৰ্শন দেখা যায়।

ভাস্কৰ্যৰ নির্মাণ কৌশল পদ্ধতি অনুযায়ী এক শ্ৰেণী ভাস্কৰ্য উপৰোক্ত শকত, কঠিন উপাদানৰ দ্বাৰা গঠিত। ইয়াক ইংৰাজীত Sculpture বোলা হয়। দ্বিতীয় শ্ৰেণীৰ ভাস্কৰ্যত কোমল পদাৰ্থ যেনে মাটি জাতীয় পদাৰ্থৰে নির্মিত, ইয়াক Modeling বুলি কোৱা হয়। Sculpture আৰু Modeling ৰ মাজত গুণগত পাৰ্থক্য আছে। সৰু মূৰ্তিৰ পৰা ডাঙৰ মূৰ্তিলৈ ৰূপান্তৰ কৰিবৰ বাবে Pointing Machine ব্যৱহাৰ কৰি পাথৰত খোদাই কৰা হয়। পইণ্টিং মেচিনৰ দ্বাৰা সৰুৰ পৰা ডাঙৰ অনুপাত অনুযায়ী বৃদ্ধি ঘটোৱা সম্ভৱ। চিমেণ্ট বা ধাতুৰ দ্বাৰা ভাস্কৰ্য নির্মাণ কৰিবৰ বাবে প্ৰথমে মাটি বা প্লাষ্টাৰৰ দ্বাৰা মূল ঠাৰ্চ তৈয়াৰী কৰাৰ পাছত ঢালাই পদ্ধতিত সম্পূর্ণ প্ৰতিৰূপ পোৱা যায়।

ভাৰতবৰ্ষত গুপ্তমৌর্য, শুঙ্গ আৰু কুষাণ যুগৰ আৰু খাজুৰোসো মন্দিৰৰ গাত অপূৰ্ব মূৰ্তিৰ নিদৰ্শন অক্ষয় হৈ আছে। কলকাতাৰ ভিক্টোৰিয়া মেম'ৰিয়েল সৌধ আৰু তাৰ সংলগ্ন উদ্যানত ইংৰাজৰ ৰাজত্বকালত নিৰ্মাণ কৰা কিছুমান ভাস্কৰ্য আছে। ভাৰতবৰ্ষৰ উল্লেখযোগ্য ভাস্কৰ আছিল দেৱী প্ৰসাদ ৰায়চৌধুৰী, ৰামকিংকৰ বেইজ। বৰ্তমান সক্ৰিয় ভাস্কৰ চিন্তামণি কৰ, শংখ চৌধুৰী, প্ৰদুষ দাসগুপ্ত, সুনীল পাল আদি। অসমতো তেনেকৈ সোনাৰাম নাথ, শোভা ব্ৰহ্মা আদি, পাশ্চাত্যৰ কথা ভাবিলে প্ৰথমেই বিশ্ববিখ্যাত ভাস্কৰ মাইকেল এঞ্জেলোৰ নাম সৰ্বপ্ৰথমে মনলৈ আহে।



মাধ্যম পানী রং, অংকন আজানুর রহমান



কলাদৰ্শনৰ চৌহদ (ভাস্কৰ - কলাদৰ্শনৰ শিল্পীবৃন্দ)

চিত্ৰ আৰু ভাস্কৰ্যৰ মাজত পাৰ্থক্য

চিত্ৰ অংকনৰ চৰ্চাৰ অবিহনে ভাস্কৰ্য তৈয়াৰ কৰা সম্ভৱ নহয় যদিও দুয়োটাৰ মাজত যথেষ্ট পাৰ্থক্য আছে।

ৰেখা আৰু ৰঙৰ সমন্বয়ে প্ৰকাশিত শিল্প হ'ল চিত্ৰশিল্প তক্ষণ আৰু মণ্ডনৰ দ্বাৰা নিৰ্মিত শিল্প হৈছে ভাস্কৰ্য।

চিত্ৰশিল্পৰ প্ৰধান মাধ্যম আৰু উপাদান সমূহ হৈছে পেন্সিল, ৰং, ব্ৰাছ, কাগজ, বোৰ্ড আদি।

ভাস্কৰ্যৰ প্ৰধান মাধ্যম হৈছে পোড়ামাটি, কাঠ, পাথৰ, কাচ, ধাতুৰ পদাৰ্থ, চেনি, হাতুৰি-বটালি আদি।

মূল্যবান মাধ্যম আৰু উপাদানেৰে নিৰ্মিত হ'লেও কোনো চিত্ৰশিল্প স্থায়ী নহয়।

কিন্তু স্থায়ী আৰু কঠিন মাধ্যমেৰে নিৰ্মিত হোৱাৰ বাবে ভাস্কৰ্য বহু বেছি দীৰ্ঘস্থায়ী।

চিত্ৰশিল্পৰ ক্ষেত্ৰত বিষয়বস্তুৰ ৰূপ, ৰেখা, ৰং আৰু পোহৰ ছাঁৰ বিশেষ ভূমিকা আছে। ভাস্কৰ্যৰ ক্ষেত্ৰত ৰেখা আৰু ৰঙৰ খুব বেছি প্ৰাধান্য নাথাকিলেও পোহৰ ছাঁৰ ভূমিকা অৱশ্যে প্ৰযোজ্য।

চিত্ৰশিল্পত বাস্তৱবাদী চিত্ৰ আৰু বিমূৰ্ত্ত চিত্ৰ এই দুটা ভাগ আছে।

ভাস্কৰ্য শিল্পতো অনুৰূপ দুটা ভাগ বা দিশ আছে।

ছবি এখন সকলোফালৰ পৰা পৰ্যবেক্ষণ কৰা সম্ভৱ নহয় আৰু ই সমতল।

ভাস্কৰ্যৰ ক্ষেত্ৰত এটা মূৰ্ত্তি সকলো ফালৰপৰা পৰ্য্যবেক্ষণ কৰা সম্ভৱ।

চিত্ৰশিল্পৰ উপস্থাপনত স্থান, কাল, পাত্ৰ আৰু সুষমা ও সৌন্দৰ্যবোধ সৃষ্টিৰ ক্ষেত্ৰত কোনো সীমাবদ্ধ গণ্ডি নাই।

সকলো ভাস্কৰ্য সৃষ্টিৰ ক্ষেত্ৰত চিত্ৰশিল্পৰ একেই ৰীতি প্ৰযোজ্য।

মুক্ত প্ৰাঙ্গণত প্ৰদৰ্শন হ'লেও চিত্ৰশিল্পৰ স্থায়ী সংৰক্ষণ সম্ভৱ নহয়।

কিন্তু ভাস্কৰ্য মুক্ত প্ৰাঙ্গণত সংৰক্ষণ সম্ভৱ।

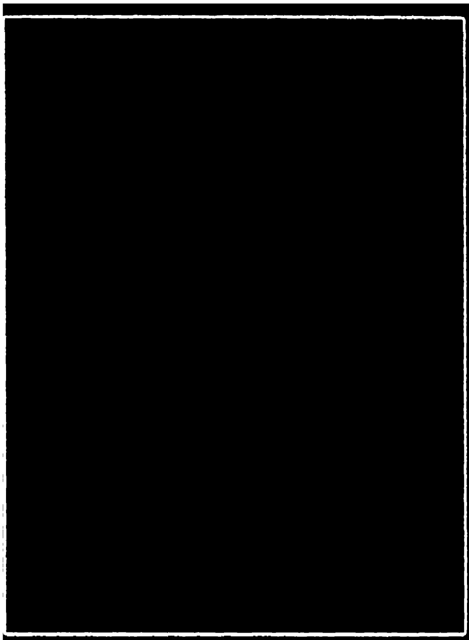
ছাপছবি বা গ্ৰাফিক্স (GRAPHICS)

একাধিক ছবি বা প্ৰতিলিপি বা কপি সংগ্ৰহৰ ক্ষেত্ৰত যি পদ্ধতি অনুসৰণ কৰা হয় তাকেই ছাপ পদ্ধতি বা গ্ৰাফিক্স বোলা হয় আৰু এই পদ্ধতিৰ দ্বাৰা প্ৰাপ্ত ছবিক ছাপ ছবি বোলা হয়। এই পদ্ধতিক তিনি ভাগ কৰা হয়। নতোন্নত, তক্ষণ আৰু সমতলীয়। নতোন্নত পদ্ধতিটো হৈছে ৰিলিফ বা কেমিঅ' (Relief/Cameo), তক্ষণ পদ্ধতিটো হৈছে - ইণ্টাগ্লিঅ' বা ইন্‌তাগলিঅ' (Intaglio) আৰু সমতলীয় পদ্ধতিটো হৈছে চাৰফেচ বা প্লেনাৰ (Surface/plainer)। ইয়াৰ মাজত নতোন্নত পদ্ধতিটোৱেই প্ৰাচীন। নতোন্নত ছাপ পদ্ধতিৰ মাজত উডকাট, লিনোকাট, স্টেন্‌চিল প্ৰভৃতি পদ্ধতিবোৰ উল্লেখযোগ্য। উডকাট (Woodcut) বা কাঠখোদাই পদ্ধতিটোত কাঠৰ ফলকৰ ওপৰত ছবি আঁকি খোদাই কৰি লোৱা হয়। কাঠৰ এই ফলক বা ব্লকৰ ওপৰত ছবি আঁকোতে ওলোটাকৈ আঁকিব লাগে। কাটি ওঠাব লাগে অদৰকাৰী অংশবোৰ এনে কৰিবৰ বাবে প্ৰথমে ছবিখন ট্ৰেচিং পেপাৰত আঁকি ল'ব লাগে আৰু কাঠৰ ফলকৰ ওপৰত ছাপ দিব লাগে। এতিয়া ষ্টাম্পৰ দৰে ফলকৰ ওপৰত ৰঙৰ প্ৰলেপ দি কাগজ বা কাপোৰৰ ওপৰত ছাপ দিলে এখন এখনকৈ হৈ গৈ থাকিব।

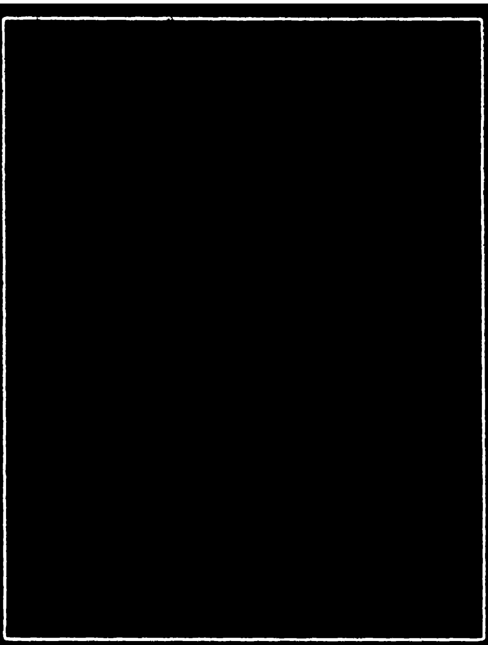
লিনোকাট (Linocut) পদ্ধতিটোত লিনোলিয়াম (Linoleum) নামৰ এক বিশেষ ধৰণৰ কাপোৰৰ ওপৰত কাঠ খোদাই পদ্ধতিৰ দৰে ছবিৰ ছাপ দিয়া হয়। লিনোলিয়ামৰ ওপৰৰ পৰা ছবিৰ অপ্ৰয়োজনীয় অংশ কাটি ওঠাই দি প্ৰয়োজনীয় অংশ ৰখা হয়। আৰু ইয়াৰ ওপৰত চিয়াহী বা ৰং সানি ছাপ দিয়া হয়। ব্যৱহাৰৰ সুবিধাৰ্থে কাঠৰ ওপৰত লিনোলিয়ামখন লগাই ল'ব পাৰি।

ষ্টেনচিল (Stancil) এই পদ্ধতিটোত কোনো ডাঠ কাগজ বা ধাতুৰ তৰ ওপৰত ছবিখন প্ৰথমে আঁকি লোৱা হয়। ইয়াৰ পাছত সেই অঙ্কিত ছবিটোকেই কাটি উঠাই দিয়া হয়। ৰিলিফ বা লিনোকাটৰ নিয়মৰ লগত ই অমিল। যি বস্তুৰ ওপৰত অৰ্থাৎ কাগজ বা কাপোৰ বা টিন আদিৰ ওপৰত ষ্টেনচিলখন সমানকৈ বা নিজৰ সুবিধাকৈ ৰাখি কাটি উঠাই দি সেই অংশবোৰৰ ওপৰত ৰং বা চিয়াহী ঘঁহিলে তলৰ পাত্ৰত ছাপবোৰ উঠিব। এনেদৰে এই পদ্ধতিটোৰ দ্বাৰা বহু ছাপ ছবি বনাব পৰা যায়।

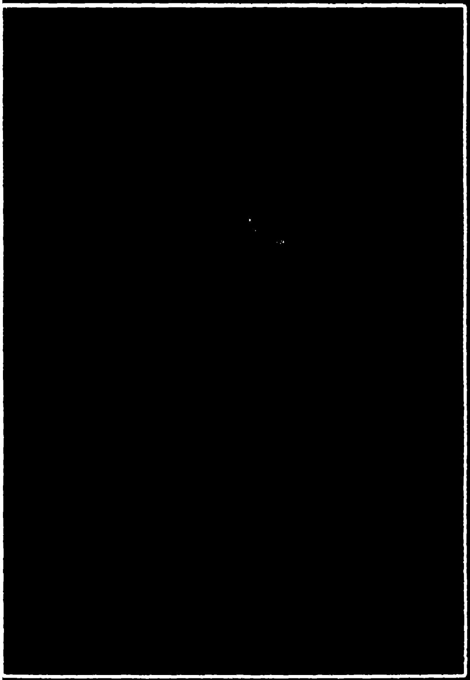
তক্ষণ পদ্ধতিটোৰ অন্তৰ্ভূক্ত হৈছে এচিং (Etching), এনগ্ৰেভিং (Engraving), মেজোটিণ্ট (Mezzotinet), আক্যোয়াটিণ্ট (Aquatint), ষ্টিপল (Stipple) প্ৰভৃতি পদ্ধতি। এচিদ ব্যৱহাৰ কৰি ধাতু বা কাচৰ ওপৰত ছবি বা নক্সা খোদাই কৰা পদ্ধতিটোক কোৱা হয় এচিং। এন্‌গ্ৰেভ শব্দৰ অৰ্থ খোদাই কৰা বা মিনা কৰা। খোদাই কৰা বা ধাতুৰ পাতৰ ওপৰত ছবি ছপা কৰাৰ এক বিশেষ পদ্ধতিৰ নাম মেজোটিণ্ট। নাইট্ৰিক এচিদেৰে তাম্ৰফলকৰ উপযুক্ত অৱস্থানত খোদাই কৰা পদ্ধতিটোৰ নাম আক্যোয়াটিণ্ট আৰু বিন্দু বা ফুট বা ডটৰ মাধ্যমত খোদাই কৰা বা অঁকাৰ পদ্ধতিক কোৱা হয় ষ্টিপল।



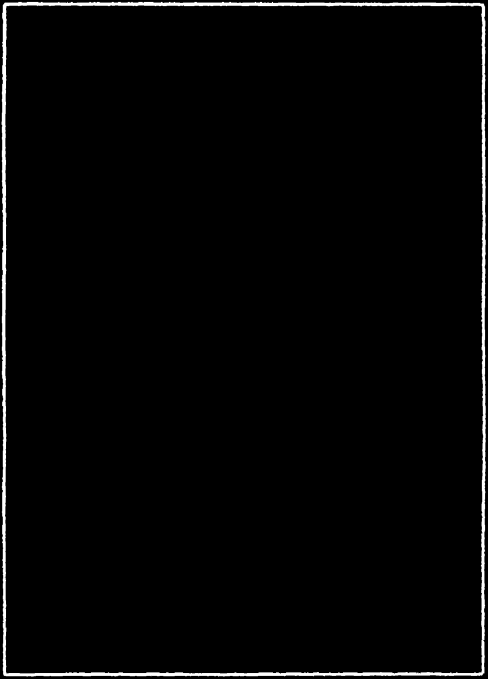
উডকাট - (ছাপ ছবি) মুকুল গগৈ



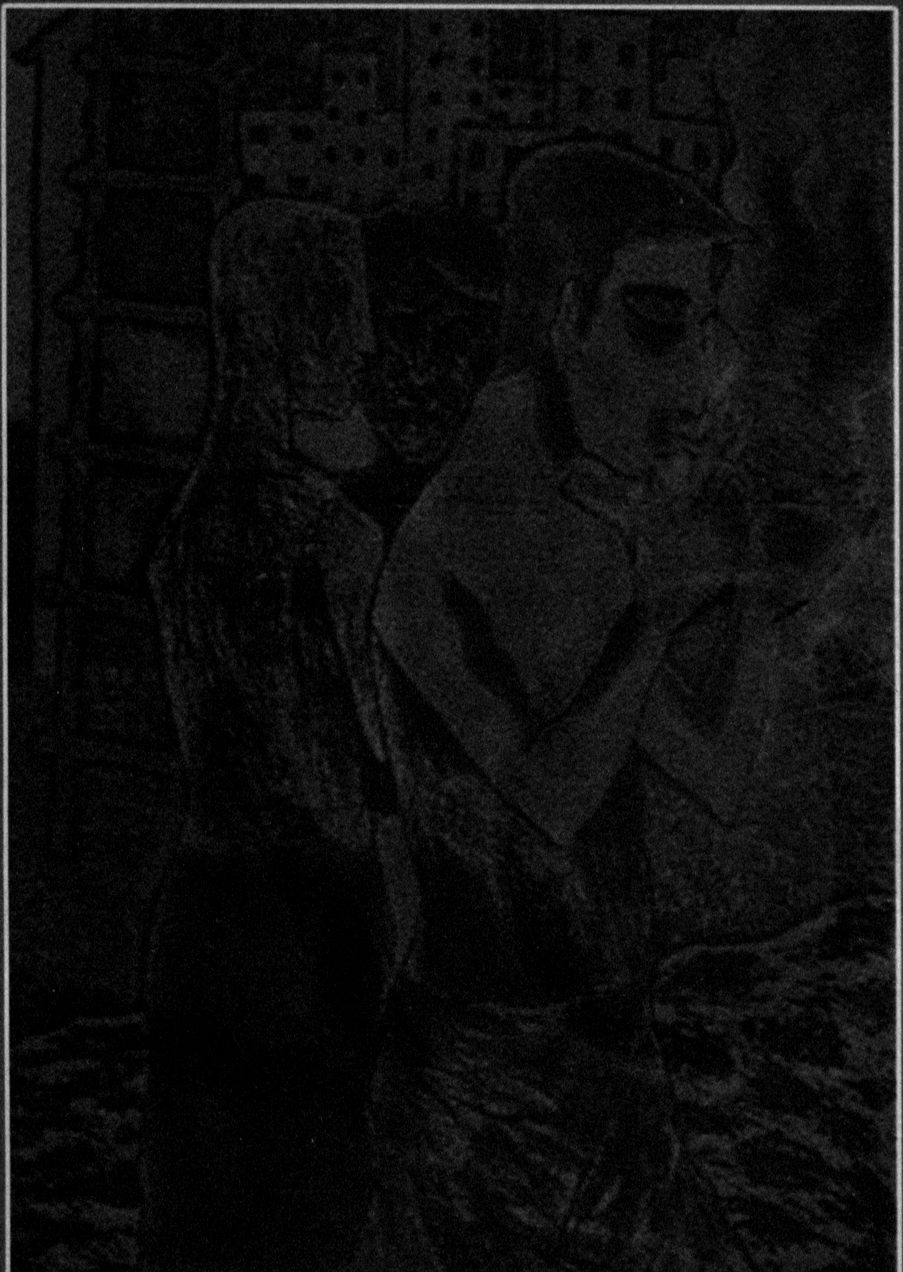
লিনোকাট - (ছাপ ছবি) মুকুল গগৈ



এচিং - (ছাপ ছবি) মুকুল গগৈ



স্ক্রিণপ্রিণ্ট - (ছাপ ছবি) মুকুল গগৈ



ভিচক্ চিটি - (ছাপ ছবি) মুকুল গঙ্গে

সমতলীয় পদ্ধতিৰ মাজত লিথোগ্ৰাফ (lithograph) বিশেষ উল্লেখযোগ্য। ইয়াত প্ৰস্তৰ খণ্ড ব্যৱহাৰ কৰা হয় ছবি ছপা কৰাৰ ক্ষেত্ৰত। সমতলীয় পাথৰৰ ফলকৰ ওপৰত তৈলাক্ত ৰং বা চিয়াহী, খৰি বা এই জাতীয় কোনো বস্তুৰ সাহাৰ্যত ছবি আঁকা লিথোগ্ৰাফিৰ প্ৰথম ভেঁটি। ইয়াৰ পাছত পাথৰৰ ওপৰত পানীৰ লগত মিশ্ৰিত আঠা লগোৱা হয়। তাৰ পাছত ৰোল্যাৰৰ সাহাৰ্য্যত চিয়াহীৰ বা ৰঙৰ প্ৰলেপ দিয়া হয়। সৰ্বশেষত এই পদ্ধতিটোত ছাপ মেছিনত এই ফলকখন লগাই যথাৰীতিমতে ছবি ছপোৱা হয়।

অনিল কুমাৰ দত্ত 'কাঠ খোদাই'

হস্ত লিপি (CALLIGRAPHY)

সুন্দৰ হাতেৰে লেখাৰ আদৰ আৰু কদৰ চিত্ৰকলাত আছে। ছবিৰ অঙ্গ হস্তাক্ষৰ বুলি কথাটিও আমাৰ প্ৰায়েই ব্যৱহাৰ হয়। প্ৰাচীন যুগৰ হস্তলিপি আৱিষ্কৃত শিলালিপিত লক্ষ্য কৰা যায়। দেশৰ বিভিন্ন মিউজিয়ামত প্ৰাচীন তালপাতৰ পুথিত সেই সময়ৰ হস্তলিপিৰ নমুনা আমি দেখিবলৈ পাওঁ। কাগজ, কাপোৰ, পাথৰ, কাঠ অথবা ধাতুৰ ওপৰত লেখাৰ এই বিশিষ্ট পদ্ধতিকেই কোৱা হয় হস্তলিপি বা Calligraphy.

বৰ্তমান যুগৰ বাণিজ্যিক চিত্ৰশিল্পত হস্তলিপিৰ ব্যৱহাৰে এক বিশেষ দুৰুত্ব লাভ কৰিছে। বিজ্ঞাপনৰ জগতত বা পুস্তক ব্যৱহাৰৰ প্ৰয়োজনীয়তাৰ বিষয়ে সকলোৱেই জানে। চাইনবোৰ্ড, বেনাৰ, নামফলকপ্লেট, নাটক বা বোলছবিৰ নাম কাটিং আদিত সুন্দৰ হস্তলিপিৰ প্ৰয়োজন। সাহিত্য-সংস্কৃতিৰ হাতৰ পুথিৰ লেখাঙ্কণৰ ক্ষেত্ৰতো হস্তলিপিৰ প্ৰযোজন। অক্ষৰৰ নানা ধৰণৰ ছাঁ তৈয়াৰী বা লেটাৰিংৰ চৰ্চা বৰ্তমান যুগত চিত্ৰাঙ্কণ পাঠ্যক্ৰমৰ এক অপৰিহাৰ্য অংগ হৈ পৰিছে।

হস্তলিপি ঃ মহাবীৰৰ জন্ম কাহিনী

ফ্ৰেস্কো ছবি (FRESCO)

ফ্ৰেস্কো আচলতে প্ৰাচীৰৰ ওপৰত বা দেৱালৰ ওপৰত অঁকা ছবিৰ নাম, আনকথাত ইয়াক দেৱালৰ চিত্ৰ বুলিও ক'ব পাৰি। বহুতৰ মতে ফ্ৰেস্কোৰ উৎপত্তি ফ্ৰেচৰ পৰা। দেৱাল সকলোৰে সহযোগত তৈয়াৰ কৰা হৈছে। সেয়েহে দেৱালৰ ওপৰত অঁকা ছবিক ফ্ৰেস্কো কোৱা হয়।

এই পদ্ধতিত ছবি আঁকিবৰ বাবে দেৱালখনত উপযোগী কৰি লোৱা হয়। যি অংশত ছবি অঁকা হয় সেই অংশটি বালি আৰু চিমেণ্ট মিশ্ৰণ কৰি খহতা কৰা হয়। ইয়াৰ পাছত সেই অংশটি পানীৰে ভিজাই নতুনকৈ প্লাষ্টাৰ লগাই ফ্ৰেস্কোৰ উপযোগী কৰে। ইয়াৰ পাছত তাত অঁকাৰ কাম কৰা হয়।

ফ্ৰেস্কো অঁকাৰ দুটা নিয়ম আছে। এটা হৈছে ওপৰত দিয়া পদ্ধতি আৰু আনটো হৈছে দেৱালখনক সমতল কৰা সলনি প্লাষ্টাৰৰ মচলাক ঢালাই কৰি ব্লক তৈয়াৰী কৰা হয় আৰু দেৱালৰ ওপৰত তাক বহুৱাই দিয়া হয়।কিন্তু ইয়াক সুন্দৰকৈ প্লাষ্টাৰ কৰাৰ বাবে জোৰা লগোৱা ধৰা নপৰে কাঠৰ বা টিন বা লোহা আদিত ব্লক খোদিত কৰা থাকে। সেই ব্লকত চিমেণ্ট, বালি মিশ্ৰণ কৰি সুমুৱাই দিয়া হয়। সম্পূৰ্ণ শুকোৱাৰ পাছত ব্লকটো এৰুৱাই দিলে সেই ছবি বা ভাস্কৰ্যৰ সৃষ্টি হয়। আজিকালি এনেদৰে তৈয়াৰ কৰা ভেণ্টিলেটৰ প্ৰায় মানুহে ব্যৱহাৰ কৰে।

এই কামত সাধাৰণতে জৈৱ ৰং ব্যৱহাৰ কৰা হয়। অজন্তাৰ মুৰ্তিবোৰ প্ৰায়ে ফ্ৰেস্কো পদ্ধতিত প্ৰস্তুত কৰিছিল।

অজন্তাৰ বিখ্যাত ফ্ৰেস্কো

মোজাইক ছবি (MOSAIC PAINTING)

মোজাইক পদ্ধতি খুব প্ৰাচীন দেৱালৰ এক বিশেষ চিত্ৰপদ্ধতি। ইয়াত নানা ৰঙৰ বৰ্গাকাৰ ৰঙীন টালি ব্যৱহাৰ কৰা হয়। এই তালিবোৰ সাধাৰণতে মাৰ্বল পাথৰ, চীনামাটিৰ দ্বাৰা তৈয়াৰ কৰা হয়। ফ্ৰেস্কো আৰু মূৰালৰ দৰে এই কামৰ বাবেও প্ৰথমে দেৱালৰ ওপৰত ভালদৰে প্লাষ্টাৰ লগোৱা হয়। তাৰপাছত ইয়াক আকাৰ দিয়া হয়। এই প্লাষ্টাৰ কেঁচা হৈ থাকোতেই টালি ব্যৱহাৰ কৰিলে অতি উজ্জ্বল দেখা যায়।

প্ৰাচীন কালত খ্ৰীষ্টান শিল্পীসকলে মোজাইক ছবি খুব পচন্দ কৰিছিল। সেই সময়ত পেগান খ্ৰীষ্টানসকলৰ মাজত মোজাইক ছবিৰ যথেষ্ট খ্যাতি আছিল। ডমিয়ানো (Domiano) ৰ মোজাইক ছবিয়ে গৌৰৱ কঢ়িয়াই আনিছিল। এই সময়ত বাইবেল চিত্ৰিত কৰাৰ কামত ও শিল্পীয়ে ক্ষুদ্ৰ ক্ষুদ্ৰ মোজাইক ছবি অংকন কৰিছিল। পেৰিছ, টিয়েনা, চেণ্ট গ্যালান প্ৰভৃতি স্থানত মোজাইক ছবিৰ কিছু কিছু অৱশেষ আছে।

মুৰাল চিত্ৰ (MURAL ART)

মুৰাল এক বিশেষ ধৰণৰ দেৱালৰ চিত্ৰ। দেৱালৰ ওপৰত নানা ৰঙৰ মিশ্ৰণত এই চিত্ৰ আঁকা হয়। ফ্ৰেস্কো ছবিৰ দৰে মুৰাল চিত্ৰৰ বাবেও দেৱালখনক উপযোগী কৰি লোৱা হয়। প্লাষ্টাৰ কেঁচা থাকোতেই মূৰাল চিত্ৰ অংকন কৰা হয়। মাৰ্বল পাথৰ, কলহ বা টেকেলীৰ খোলা আদি বিভিন্ন জোখত প্লাষ্টাৰৰ ওপৰত সযতনে লগোৱা হয়। আজিকালি মছজিদবোৰত মুৰাল পদ্ধতিত স্তম্ভ বা মিনাৰত কাম কৰা প্ৰায়ে দেখা যায়।

মণ্ডন শিল্প বা অৰ্নামেন্টল আৰ্ট (ORNAMENTAL ART)

শিল্পী নন্দলাল বসুৰ মতে "গহনা, কাৰ্পেট, আল্পনা, পোচাকৰ ওপৰত সূতাৰে কৰা কাম, লিপিৰঞ্জক (Illumination) প্ৰভৃতি হ'ল মণ্ডন শিল্পৰ অংগ। সংক্ষেপে কোৱা হয় সজোৱাৰ সামগ্ৰী।

আজিকালি পূজা আৰু বিবাহ মণ্ডপত সজোৱা কলা মণ্ডন শিল্পৰ অন্তৰ্গত। মণ্ডন শিল্প বস্তুৰ ৰূপ আৰু ছন্দৰ উজ্জ্বল প্ৰকাশৰ দ্বাৰা গঢ়ি উঠে। মণ্ডন শিল্পৰ আলংকাৰিক কামে বিভিন্ন জাতিৰ জাতিগত বৈশিষ্ট্য ফুটাই তোলে। বিশেষ ৰূপবোৰে গ্ৰহণ কৰে সেই দেশৰ বিশিষ্ট ফুল, ফল, পশু-পক্ষী ইত্যাদিৰ পৰা। যেনে - পাৰস্য শিল্পৰ ডালিমৰ ফুল আৰু ফল, চৈনিক শিল্পৰ ড্ৰেগন, জাপানী শিল্পৰ চেৰী আৰু চন্দ্ৰ মল্লিকা, মিচৰীয় শিল্পৰ প্যাপিৰাছ, গ্ৰীক শিল্পৰ অলিভ গছ, ৰোমৰ শিল্পৰ আঙুৰ গছ আৰু ফল।

ভাৰতীয় আলংকাৰিক পৰিকল্পনাত পদুমৰ স্থান সকলোতকৈ ওপৰত। তাৰপাছত আম পাত, শংখ আদি। বৰ্তমানত মণ্ডন শিল্পত আধুনিক যন্ত্ৰ যুগৰ ছাপ ভালদৰেই পৰিছে।

শাস্ত্ৰীয় শিল্প (ACADEMIC ART)

শাস্ত্ৰীয় শিল্প হৈছে সেই শিল্প যি শিল্পৰ ৰূপভেদ, প্ৰমাণ লাভ লাবণ্য, যোজনা, সাদৃশ্য ও বৰ্ণিকা শিল্পৰ এই ছটা নিয়ম বা বিধি যথাযথ ভাবে প্ৰয়োগ আৰু কাৰ্যকৰী হয়। যি শিল্পত ব্যাকৰণ তত্ব, পদ্ধতি আৰু নিয়মবোৰ প্ৰয়োগ কৰি শিল্পৰ সাৰ্থকতা আৰু সৌন্দৰ্য বৃদ্ধি কৰে সেই শিল্পকে শাস্ত্ৰীয় শিল্প অৰ্থাৎ ব্যাকৰণ সন্মত শিল্পই হ'ল শাস্ত্ৰীয় শিল্প। ব্যাকৰণ সন্মত ভাৰতীয় শাস্ত্ৰ সমূহ যেনে - ৰামায়ণ, মহাভাৰত, গীতা আদিৰ চিত্ৰাঙ্কণো শাস্ত্ৰীয় শিল্পৰ অন্তৰ্গত।

কৃষ্ণই ৰাধাৰ নিদ্ৰা ভংগ কৰিছে ঃ মেৱাৰ ঃ অনুমানিক ১৭০০

লোকশিল্প (FOLK ART)

যি শিল্প জনগণৰ গোষ্ঠী চেতনা ও সৰল মানসিকতা প্ৰসূত আৰু যি শিল্পশাস্ত্ৰৰ কোনো নিয়ম ও ব্যাকৰণ প্ৰযোগ নহয় সেই শিল্পক লোকশিল্প বোলে। কোনো জাতি বা মানব গোষ্ঠীৰ সভ্যতা আৰু সাংস্কৃতিৰ সত্য পৰিচয় লোকশিল্পত পোৱা যায়। লোকশিল্পত আধ্যাত্মিক চেতনাৰ স্থান আছে, আছে সংস্কাৰ ও পৰম্পৰা আৰু তাৰ লগত মিলিছে শিল্পীৰ মনৰ মাধুৰী। সমাজ গঠনৰ প্ৰথমৰ পৰাই মানুহে মাটিৰ দেৱালত দৰ্জা, কাঠ আদিত আল্পনা বা নক্সা, মাটিৰ আৰু কাঠৰ পুতলা, গৃহকৰ্মৰ ও উৎসৱৰ সময়ত ব্যবহাৰ্য সামগ্ৰী, উৎসৱ যেনে বিহু নৃত্য আদিৰ চিত্ৰাঙ্কণ কৰিছে তাতেই পৰিছে গোষ্ঠী মনৰ শিল্প ভাৱনাৰ ছাপ। লোকশিল্পৰ ভাষা হ'ল — পট, গহনা, কাঁহ পিতলৰ পুৰণা ব্যৱহৃত সামগ্ৰী, বিভিন্ন পৌৰাণিক আঁচবাব আদিৰ ওপৰত যি শিল্পৰ সৃষ্টি হয়, সেই শিল্প শাস্ত্ৰৰ বা ব্যাকৰণৰ লগত মিল থাকক বা নাথাকক ই মন হৰণ কৰে। সমকালীন লোক সংস্কৃতিত শিল্পীয়ে যি দেখিছে তাৰেই ৰূপায়ন ঘটিছে লোকশিল্পত।

মিথিলাৰ লোকচিত্ৰ

পৰশিল্প (FOREIGN ART)

যি শিল্পৰ ভাৱনা সম্পূৰ্ণ বিদেশী, যি শিল্পত নিজৰ দেশৰ কোনো নিদৰ্শন বা প্ৰয়োগ নাই সেই শিল্প ভাৱনাক যেতিয়া নিজৰ দেশৰ শিল্পত প্ৰয়োগ কৰা হয় তেতিয়া সেই শিল্প ভাৱনা সেই দেশৰ শিল্পৰ পৰিপ্ৰেক্ষিতত পৰশিল্প। উদাহৰণ স্বৰূপে ভাৰতীয় শিল্পৰ ক্ষেত্ৰত তেল ৰঙৰ চিত্ৰাংকণ পদ্ধতি সম্পূৰ্ণ বিদেশী। কেতিয়াবা নিজৰ দেশৰ নিজস্ব শিল্প সৃষ্টিৰ লগত বিদেশৰ শিল্পৰ সংযোগ ঘটে। সৌন্দৰ্য্যৰ বাবে বা নিজৰ দেশৰ শিল্পৰ প্ৰসাৰৰ বাবে এনে কৰা হয়।

চীমাবুয়েৰ বিখ্যাত চিত্ৰ

মিশ্ৰশিল্প (ADOPTED ART)

প্ৰাচীন ও আধুনিক দেশীয় ও বিদেশীয় শিল্প ভাৱনা পদ্ধতি, নিয়ম আৰু বৈশিষ্ট্যৰ সমাবেশ যি শিল্পত গঢ়ি উঠে তাকে মিশ্ৰশিল্প বোলে। চীনৰ বৌদ্ধ শিল্প, জাপানৰ নৱ মন্দিৰ শিল্প, এচিয়াৰ চাৰ্চ, ইউৰোপীয় শিল্প, গ্ৰীচৰ বৌদ্ধ শিল্প, এচিয়াৰ বাংলা বা অসমৰ নৱ চিত্ৰকলা পদ্ধতি মিশ্ৰ শিল্পৰ নিদৰ্শন।

শিপ্ৰা ভট্টাচাৰ্যৰ চিত্ৰ

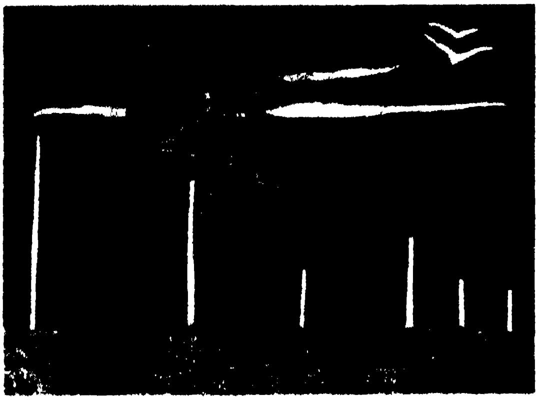
কোলাজ

আধুনিক চিত্ৰকলাৰ এক বিশেষ অৱদান হৈছে কোলাজ। পেৰিচত ১৯১২ খ্ৰীষ্টাব্দত কিউবিজম শিল্প আন্দোলনৰ শেষ পৰ্যায়ত কোলাজ দেখা যায়। এই আন্দোলনৰ অন্যতম দুজন শিল্পী পিকাচো আৰু ব্ৰাকে কোলাজ পদ্ধতি অৱলম্বন কৰি কিছু ছবি আঁকিছিল। কোলাজ প্ৰথাগত কোনো চিত্ৰৰীতি নহয়। চিত্ৰপটত তুলিকা ব্যৱহাৰ নকৰি সহজলভ্য অদৰকাৰী কাগজপত্ৰ, উপাদান ৰঙীন কাগজ, আলোচনীৰ কাগজ, কাপোৰ টুকুৰা আদি নিৰ্দিষ্ট বিষয়ৰ ওপৰত সযতনে আঠাৰ সহায়ত লগোৱা হয়। এইবোৰ উপাদানৰ পৰা ভিন্ন ভিন্ন ৰূপ, আকৃতি সৃষ্টি কৰা হয়।

. কোলাজ ছবিক সুকুমাৰ কলা (Fine Art) ৰ অন্তৰ্ভুক্ত কৰা হয়। বৰ্তমান ভাৰতত বহু শিল্পীয়ে এই কোলাজৰ কাম কৰে। কোলাজ তৈয়াৰ কৰিবলৈ বহু সুবিধা হয় আৰু ইয়াত খৰচ বৰ কম যিহেতু অদৰকাৰী সামগ্ৰীসমূহ হৈছে ইয়াৰ মাধ্যম বা উপাদান। কোলাজত পোহৰ আৰু ছাঁৰ বাস্তৱ পৰিৱেশৰ সন্নিবেশ বিশেষত কৰা নহয়। সমতল ৰঙৰ ৰূপাকৃতি প্ৰকাশেই কোলাজ পদ্ধতিৰ এক বৈশিষ্ট বুলি কোৱা হয়।

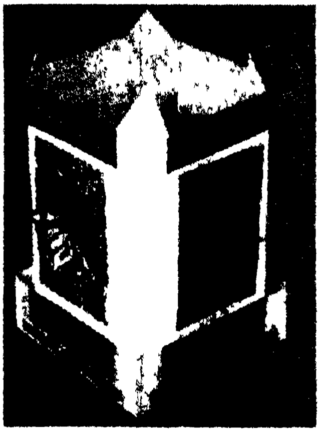
পেপাৰ কাটিং

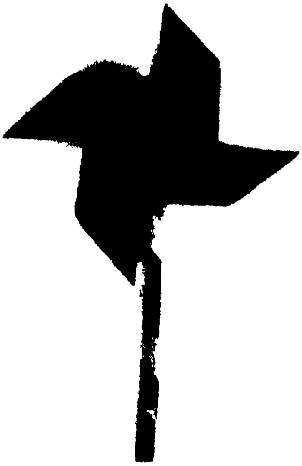
এই পদ্ধতিত ৰঙীন কাগজ, মাৰ্বল পেপাৰ, ভেলভেট পেপাৰ আদি কাটি অংকিত বিষয়বস্তুৰ ওপৰত আঠাৰ সহায়ত লগাই ছবি তৈয়াৰ কৰা হয়।



অৰিগ্ৰামী

বিভিন্ন ৰঙৰ কাগজ ভাঁজ কৰি যিকোনো বস্তু যেনে- ফুল ফল নাও, জাহাজ, ঘৰ, গছ, পাহাৰ আদি বনোৱা কাৰ্যক অৰিগ্ৰামী বোলা হয়।

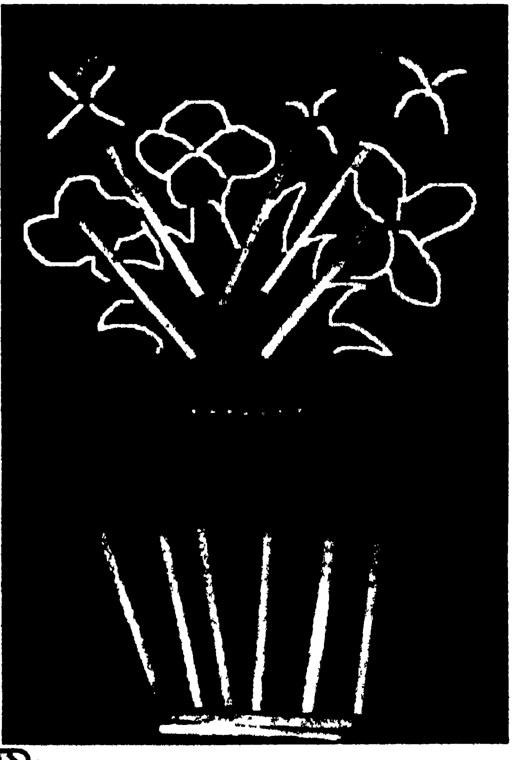




কুটুম্-কাটাম্

কুটুম-কাটাম এই ৰসগ্ৰাহী ছন্দোবদ্ধ নামাকৰণ কৰে শিল্পাচাৰ্য অবনীন্দ্ৰনাথ ঠাকুৰে। তেওঁৰ জীৱনৰ শেষৰ ফালে ছবি আঁকা প্ৰায় বন্ধ কৰিছিল আৰু সেইসময়ত তেওঁ ক'লাজ ছবিৰ দৰে উপাদান, উপকৰণ, পেলাই দিয়া বা পেলনীয়া সামগ্ৰী, ব্যৱহাৰৰ অনুপযোগী সামগ্ৰী, ভঙা-ছিঙা বস্তু, ডাল-পাত, শুকান ঘাঁহ, নাৰিকল, তামোলৰ বাকলি, শুকান খেৰ, বাঁহৰ টুকুৰা আদি সংযোগ কৰি এই শিল্প প্ৰস্তুত কৰিছিল। শুকান আমৰ গুটিৰ পৰা তেওঁ ৰামচন্দ্ৰৰ পাদুকা তৈয়াৰ কৰিছিল। শুকান গছৰ ডাল-পাত, শাখা-প্ৰশাখাত তেওঁ হৰিণৰ ৰূপ তৈয়াৰ কৰিছিল। গছৰ গুৰি, পাথৰৰ টুকুৰা, কাঠ, টিন, তামোলৰ বাকলি আদি আবৰ্জনাৰ পৰা তেওঁ কুকুৰ, ঘোঁৰা, গাধ, মাছ, প্ৰজাপতি আদি বহু ধৰণৰ সুন্দৰ সুন্দৰ ৰূপ অবনীন্দ্ৰনাথে সৃষ্টি কৰিছিল। প্ৰকৃতিত পোৱা বহু আকাৰৰ আকৃতি কোনো সংযোগ নকৰি, তাকে কাটি-ছিঙি এক নামাকৰণ কৰি শিল্পদ্ৰব্যৰূপে উপস্থাপন কৰিলে। আকৌ বহু সময়ত এটা উপকৰণৰ লগত আন এটা উপকৰণ জোৰা-তাপলি দি চমৎকাৰ ৰূপাকৃতি সৃষ্টি কৰিছিল।

পৰিত্যক্ত বস্তু যে শিল্প সম্ভাবনাপূৰ্ণ, যিকোনো পেলনীয়া সামগ্ৰীৰ এক বিশেষ ৰূপ দেখি শিল্পীয়ে যে দৰ্শকৰ দৃষ্টি আকৰ্ষণ কৰিব পাৰে কুটুম্-কাটাম্‌ত এই সত্য পৰিস্ফুত হৈছে। অবনীন্দ্ৰনাথ ঠাকুৰৰ এই শিল্পবোৰ আকাৰত সৰু হলেও এইবোৰ পুতলা নহয়। কাৰণ পুতলা তৈয়াৰ কৰা হয় প্লাষ্টিক, ফাইবাৰ ইত্যাদিৰ পৰা আৰু ইয়াক বৰ্তমান কালত মেচিন, ফৰমাৰ আদিত প্ৰস্তুত কৰে। কিন্তু কুটুম্ কাটামৰ প্ৰতিটো ৰূপেই স্বতন্ত্ৰ। ইয়াৰ অন্যৰূপ নহয়। প্ৰতিটো কুটুম্ কাটাম্‌ত ব্যৱহাৰ হয় বেলেগ বেলেগ বস্তু। বস্তুস্বাতন্ত্ৰৰ লগত ৰূপস্বাতন্ত্ৰ ইয়াৰ বৈশিষ্ট্য।



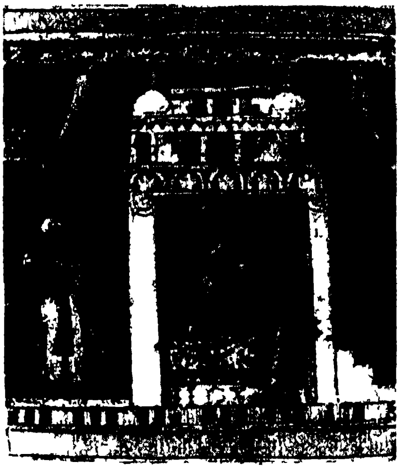
শিল্পাচাৰ্য অবনীন্দ্ৰনাথ ঠাকুৰে ১৯৪০ চন পৰ্যন্ত শেষৰ দিনলৈকে এইবোৰ শিল্পসম্ভাৰ তৈয়াৰ কৰিছিল আৰু এইবোৰৰ নাম ৰাখিছিল কুটুম্ কাটাম্।

অসমৰ শিল্পীসকলেও এই শিল্প তৈয়াৰ কৰা আমাৰ দৃষ্টি পৰিছে। অসমত এই শিল্পৰ বেলেগ নাম দিয়া হোৱা নাই। বিশ্বত শিল্পৰ ভাষা একেই হোৱাৰ বাবে অসমতো এই নাম গ্ৰহণ হোৱাটো আশা কৰো।

পটচিত্ৰ

পুৰাণত বৰ্ণিত কাহিনীবোৰক পটুৱা সকলে ভক্তিভাব জগাই তুলিবৰ বাবে পটচিত্ৰ অঙ্কন কৰিছিল। পটচিত্ৰৰ বিষয়বস্তুৰ ভিতৰত জৈন, বৌদ্ধ, হিন্দু আৰু তান্ত্ৰিক সাধন পদ্ধতিৰ প্ৰভাৱ পৰিছিল যদিও বৈষ্ণৱ ধৰ্মৰ প্ৰভাৱ বেছি। পটচিত্ৰ বনোৱাৰ ক্ষেত্ৰত পটুৱাসকলে প্ৰয় একেই পদ্ধতি অনুসৰণ কৰিছিল।

পটচিত্ৰৰ বিষয় হিচাবে দেৱ-দেৱীক প্ৰাধান্য দিছিল। প্ৰাকৃতিক দৃশ্য, জীৱ-জন্তু আদিৰ চিত্ৰও পটুৱাসকলে আঁকিছিল। পটচিত্ৰৰ গতি, ভঙ্গীৰ প্ৰকাশ কোনোদিনে ম্লান হোৱা নাছিল। নিৰ্মাণ ৰীতিত শৰীৰৰ স্থান সম্বন্ধে বিজ্ঞানসম্মত জ্ঞান পটুৱা সকলৰ নাথাকিলেও মেৰুদণ্ডৰ লগে-লগে প্ৰত্যঙ্গৰ ক্ৰিয়াশীল সংযোগ সম্বন্ধে পটুৱাসকলৰ ধাৰণা নিৰ্ভুল আছিল।[৮]



শিল্পী কেশৱ দাসৰ বিখ্যাত চিত্ৰ

বৰ্ণ প্ৰয়োগৰ ক্ষেত্ৰত দেৱ-দেৱী অথবা পৌৰাণিক চৰিত্ৰ চিত্ৰণৰ সময়ত ওপৰ ফালে পৃষ্ঠভূমি বা সম্মুখভূমি বা অন্যান্য পাৰ্শ্ব চৰিত্ৰৰ ক্ষেত্ৰত পটুৱাসকলে শাস্ত্ৰৰ নিৰ্দেশ অনুসৰণ কৰিছিল। শাস্ত্ৰৰ বিধি অনুসাৰে অসুস্থ শৰীৰ পটুৱাসকলে কাপোৰৰ মাজত আঁকা নাছিল। ৰেখাৰ সাবলীলতা পটচিত্ৰৰ প্ৰাণ। ধীৰ আৰু দ্ৰুত গতিত টনা ৰেখা পটুৱাসকলে প্ৰয়োজন মতে ব্যৱহাৰ কৰিছিল। ১৯২০ চনৰ পৰা পটচিত্ৰৰ ক্ষেত্ৰত নতুন উদ্যমৰ অনুসন্ধান চলে। পাশ্চাত্য পদ্ধতিত শিক্ষিত শিল্পী সকলৰ মাজত সৰ্বপ্ৰথম শিল্পী যামিনী ৰায়ে পটচিত্ৰক আদৰ্শ চিত্ৰ হিচাবে নিৰ্মাণ কৰে। এই সময়ত তেওঁ বাংলাদেশৰ পটচিত্ৰ সম্বন্ধে অনুসন্ধান কৰে। মুছলমানসকলৰ আগমনত 'গাজিৰ পট' নামৰ এক প্ৰকাৰ ৰাজগানৰ চিত্ৰপটৰ কথা জনা যায়। পঞ্চাশ বছৰৰ পূৰ্বে পূৰ্ব বঙ্গত এটি আনন্দজনক সঙ্গীত অনুষ্ঠান ৰূপে এই গান সমাদৃত আছিল।

শিল্পী নাচিৰুদ্দিনৰ বিখ্যাত চিত্ৰ

খুদাই শিল্প (Etching)

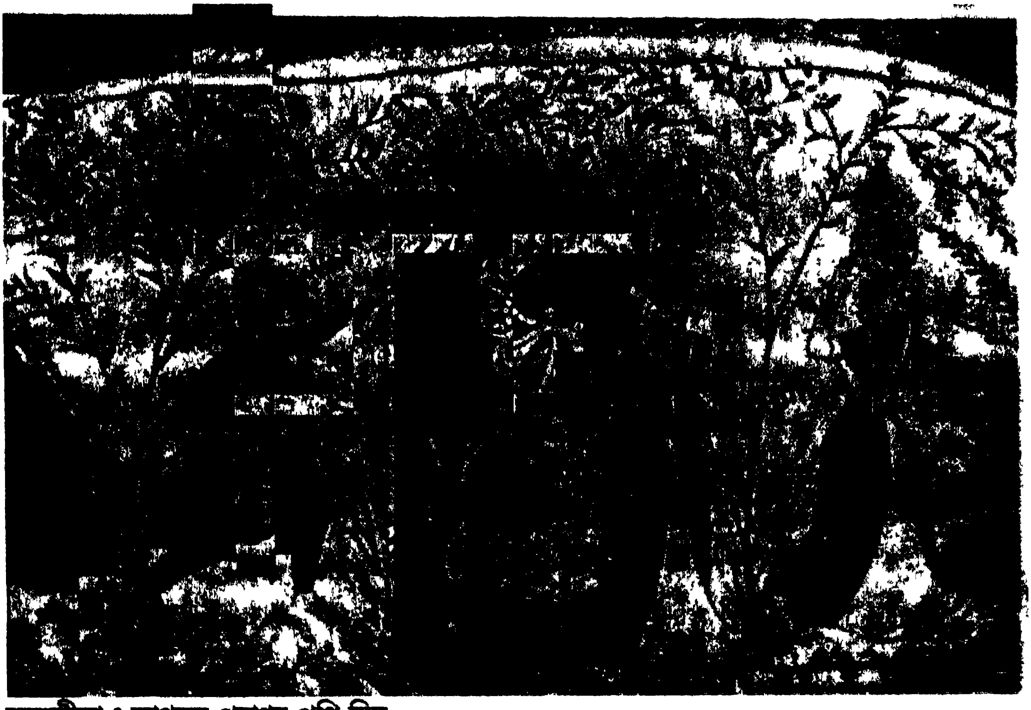
পঞ্চদশ শতাব্দীৰ মধ্যভাগত তামৰ পাতত খুদাই কৰা শিল্প (The art of engraving copper plate) আৰু অন্যান্য ধাতুৰ পাতত খুদাই কৰা শিল্পৰ সূত্ৰপাত ঘটে জাৰ্মানী আৰু ইটালীৰ স্যাকৰাদৰ কৰ্মশালাত। ষোড়শ শতাব্দীত খুদাই শিল্পৰ সৰ্বশ্ৰেষ্ঠ পণ্ডিত হিচাবে ৰেনেছাঁ যুগৰ জাৰ্মানৰ গুৰু এলবাৰ্ট ডিউৰবৰ নাম জগদ্বিখ্যাত। তেওঁ অধিকাংশ সময় তক্ষণ কাৰ্যত ব্যয় কৰিছিল। ১৫১১ খ্ৰীষ্টাব্দত ক্ৰুশাবিদ্ধ যীশুৰ নতুন ভাবৰ ব্লকটিৰ নাম St. Christopher Bearing the Infant Christ accross a River ইয়াৰ পাছত উৰ্জিন মেৰীৰ জীৱন চিত্ৰলৈ ব্লক আৰু প্ৰিণ্ট প্ৰস্তুত কৰি এটা Series সমাপ্ত কৰে। শিল্পীজনাৰ মাতৃৰ মৃত্যুৰ পাছত ১৫১৪ খ্ৰীষ্টাব্দত তেওঁ 'The Great Fortune' নামৰ প্ৰতিলিপি চিত্ৰ অঙ্কন কৰে। এই চিত্ৰখন সম্পূৰ্ণ তাম্ৰ-ফলকৰ ওপৰত নিৰ্মিত। পণ্ডিতসকলৰ মতে এই চিত্ৰখন উৎকৃষ্ট খুদাই শিল্প। আধুনিক কালত Etching এটি উন্নত মানৰ শিল্পকৰ্ম হিচাবে বিবেচিত হৈছে আৰু ইয়াৰ চৰ্চাও যথেষ্ট হৈছে।

খোদাই শিল্প

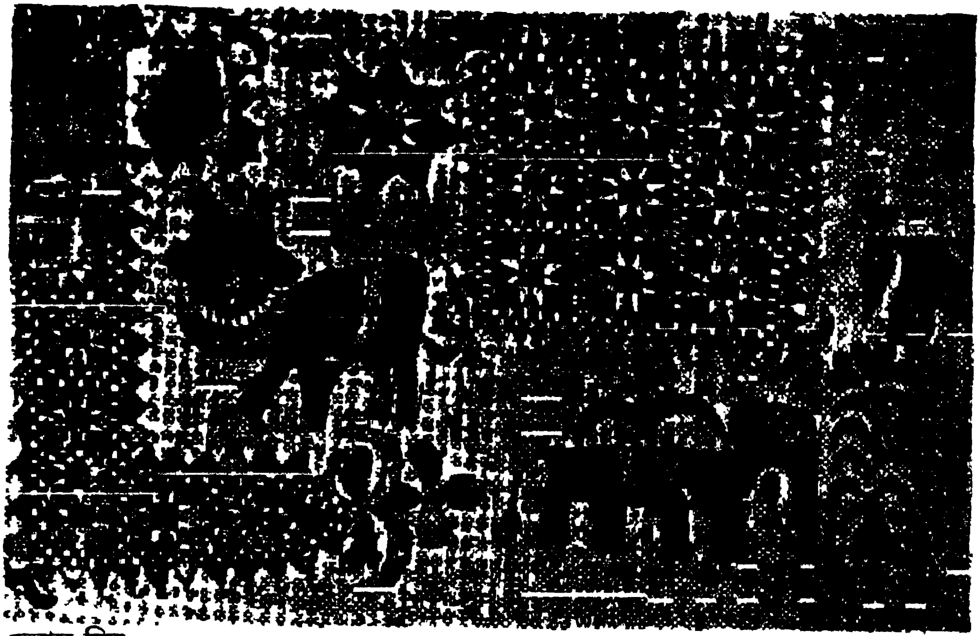
পুথি চিত্ৰ

পাৰস্যৰ দ্বিতীয় সম্ৰাট খছৰুৰ সময়ত প্ৰথম পুথিচিত্ৰ আৰম্ভ হয়। সেই সময়ত পাপাইৰাছ তাল পাত প্ৰভৃতি ক্ষুদ্ৰ পত্ৰৰ পৰিসৰত পুথি চিত্ৰ চিত্ৰিত হৈছিল। এইবোৰ চিত্ৰত দ্বিমাত্ৰিক পোহৰ ছাঁও পৰিপ্ৰেক্ষিতৰ নিয়ম কানোন একোৱেই নাছিল। সম্ৰাট খছৰুৰ সময়ত পাৰস্যত শিল্প আৰু সাহিত্যৰ যথেষ্ট উন্নতি হৈছিল। সেই সময়ত সাহিত্য কাব্য, চিত্ৰ, তেওঁৰ কীৰ্তি আৰু প্ৰণয় কাহিনী প্ৰভৃতি শিল্পীসকলৰ দ্বাৰা পুথি চিত্ৰৰ মাধ্যমত চিত্ৰিত কৰোৱাইছিল।

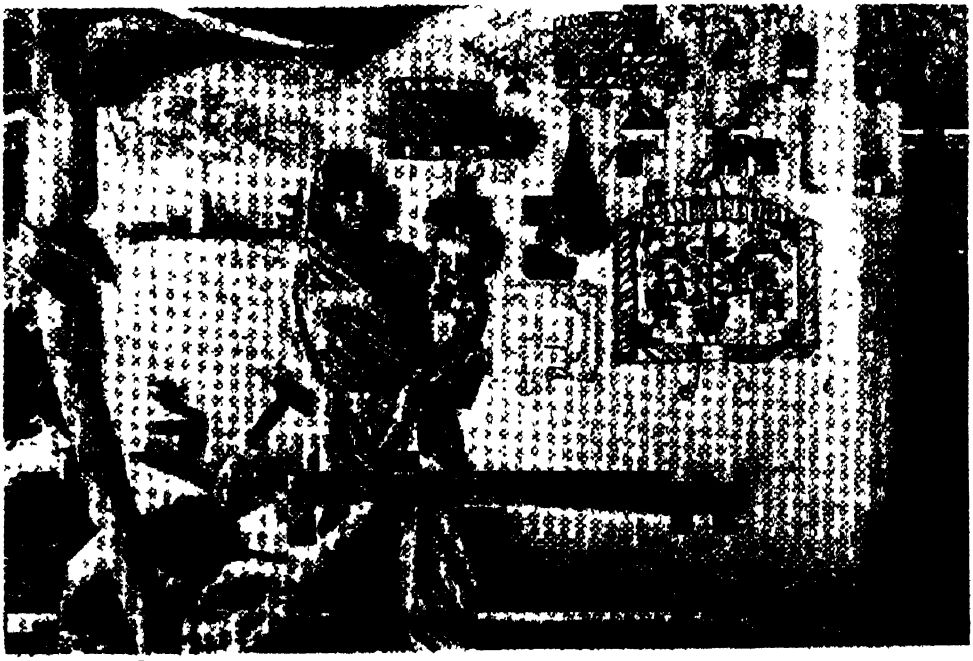
মিচৰ, পাৰস্য আৰু আৰব দেশৰ আইন-কানুন এই দেশৰ চুলতানী আমল আৰু মোগল আমলত পুথি চিত্ৰৰ নিৰ্দ্দেশ পোৱা যায়। এই সময়ত খণ্ড চিত্ৰ খুব কম চিত্ৰিত হৈছিল। নবাবসকলে পুথিচিত্ৰ তৈয়াৰ কৰিবলৈ শিল্পী নিয়োগ কৰিছিল। চুলতানী আমোলত চিত্ৰকলা পুথিচিত্ৰৰ মাজত আবদ্ধ আছিল। ইউৰোপ আৰু আমেৰিকাৰ সংগ্ৰহশালা আৰু ভাৰতৰ ব্যক্তিগত গ্ৰন্থাগাৰত এই পুথি চিত্ৰৰ নিদৰ্শন পোৱা যায়।



কৃষ্ণলীলা : ভাগৱত পুৰাণৰ পুথি চিত্ৰ



দেৱাল চিত্ৰ

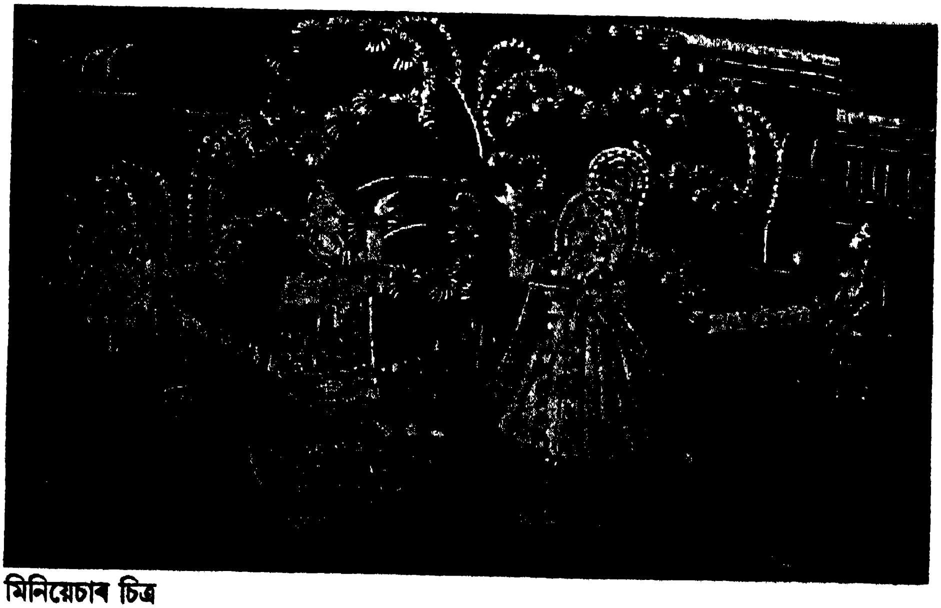


সৌৰাষ্ট্ৰৰ প্ৰাচীৰ চিত্ৰ

ক্ষুদ্ৰাকাৰ চিত্ৰ বা মিনিয়েচাৰ (MINIATURE)

চিত্ৰাংকণৰ জগতত সৰু আকাৰৰ ছবিবোৰক ক্ষুদ্ৰাকাৰ চিত্ৰ বা মিনিয়েচাৰ বোলা হয়। আকাৰত সৰু হ'লেও বিষয়বস্তু বহুল দৃষ্টিভংগীৰ হ'ব পাৰে। এই ছবিৰ বিষয়বস্তু নিৰ্বাচনৰ ক্ষেত্ৰত কোনো বাধা নিষেধ নাই। নাটকীয় ঘটনা, প্ৰতিকৃতি, প্ৰাকৃতিক দৃশ্য, পশু-পক্ষী আদি নানা বিষয় ইয়াৰ অন্তৰ্ভুক্ত হ'ব পাৰে। বিশেষ শৈলীৰ এই ধাৰাৰ মূল বৈশিষ্ট্য হৈছে ইয়াৰ মাপ সৰু আৰু সেইবাবেই ইয়াক এলবামত সজাই থবলৈ সহজ হয়।

মিনিয়েচাৰ চিত্ৰ



মিনিয়েচাৰ চিত্ৰ

ছবিত প্ৰকাশ শক্তি আৰু অলংকাৰ

ছবিত প্ৰকাশ শক্তি আৰু অলংকাৰ ব্যৱহাৰৰ ক্ষেত্ৰত শিল্পীসকলে যথেষ্ট সচেতনতা অৱলম্বন কৰে। শিল্পী এগৰাকীয়ে এখন ছবি অঙ্কন কৰাৰ পূৰ্বে তেওঁৰ অন্তৰত ক্ৰিয়া কৰা বিষয়বস্তুক কি ৰূপ আকৃতি ভঙ্গিমাত অঙ্কন কৰিব, কৰণ উপকৰণ কি হ'ব ইয়াক চিন্তা কৰি সেই শিল্পীৰ অন্তৰ্নিহিত বিষয়বস্তুক ছবিৰ ৰূপত প্ৰকাশ কৰে। আনহাতে পৃথিৱীৰ যিকোনো বস্তুক সাধাৰণ মানুহে যেনেদৰে দেখে শিল্পীসকলে সেই বস্তুক বিভিন্ন দিশৰ পৰা গভীৰ অন্তঃদৃষ্টিৰে লক্ষ্য কৰে পৰ্যবেক্ষণ কৰে। সেয়েহে সাহিত্যিকৰ মতে শিল্পীৰ তুলিকাত পৃথিৱীৰ প্ৰতিটো বস্তুৱে প্ৰাণ পাই উঠে। যদি শিল্পীসকলে তেওঁৰ অন্তৰ্নিহিত বিষয়বস্তুক ছবিলৈ ৰূপান্তৰ কৰোতে সফল হ'ব নোৱাৰে তেতিয়া বুজা যায় শিল্পীগৰাকীৰ ছবিৰ প্ৰকাশ শক্তি দুৰ্বল। অঙ্কন ঠিক থাকিলেও বৰ্ণ প্ৰয়োগৰ ক্ষেত্ৰত যদি শিল্পীগৰাকী সচেতন নহয় তেতিয়াও ছবিৰ প্ৰকাশশক্তিত ব্যাঘাত জন্মে। শিল্পীসকলে বাস্তৱত যি সত্যৰূপ সৃষ্টিৰ অভিপ্ৰায় লৈ ছবি আঁকে তাৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰে ছবিত কিমান অখণ্ডতা আহিব, অৰ্থাৎ ছবিৰ অভিপ্ৰায়ৰ তাগিদাৰ ওপৰত ছবিৰ উৎকৰ্ষতা নিৰ্ভৰ কৰে। অভিপ্ৰায় অনুযায়ী প্ৰয়োজনীয় ৰং, ঘনত্ব, বা ৰেখা কম বেছি হ'লে ছবিৰ প্ৰকাশশক্তি ক্ষুন্ন হয়। ছবিৰ ঐক্যৰ সম্পুৰক হৈছে বৈচিত্ৰ। ছবিৰ ক্ষেত্ৰত বৈচিত্ৰ ঐশ্বৰ্য চিত্ৰৰ যাৱতীয় উপাদানৰ সাৰ্থক প্ৰয়োগত গঠিত আৰু তাতেই ছবিৰ গৌৰৱ বৃদ্ধি হয়। ছবিত একঘেয়ামী বৰ্জনীয়। সেয়েহে শিল্পীসকলে ছবিত প্ৰকাশ-শক্তি আৰু ছবিৰ উৎকৰ্ষ বৃদ্ধি কৰাৰ ক্ষেত্ৰত যথেষ্ট সাৱধানতা অৱলম্বন কৰে।

শিল্পীসকলৰ শিল্প সৃষ্টিত স্বতন্ত্ৰ অথবা স্বাধীনতা আছে। এখন ছবি শিল্পীয়ে অঙ্কন কৰি ভাব প্ৰকাশৰ লগে লগে সৌন্দৰ্য প্ৰকাশত গুৰুত্ব আৰোপ কৰে। স্বতন্ত্ৰভাৱে তেওঁৰ অন্তৰ্নিহিত বিষয়বস্তুৰ লগত সামঞ্জস্য ৰাখি নিজৰ চিন্তাৰে কিছু বস্তু সংযোগ কৰে বা বৰ্ণ প্ৰয়োগেৰে সৌন্দৰ্যৰ সৃষ্টি কৰে। ইয়াকে অলংকাৰ বুলি কোৱা হয়।

শিল্পীয়ে ছবিৰ প্ৰকাশ-শক্তিৰ লগতে অলংকাৰ প্ৰয়োগৰ ক্ষেত্ৰতো সমানেই সাৱধানতা অৱলম্বন কৰে। অলংকাৰ প্ৰয়োগত বাহুল্য বা কম হলে ছবিৰ মৰ্যদা কম হয়। যিহেতু ছবিৰ বিষয়বস্তুৰ পৰা অলংকাৰক আঁতৰাই দিলে দেখা যাব যে ছবিৰ গঠন দুৰ্বল হৈছে। ব্যৱসায়িক ছবিত অলংকাৰৰ প্ৰয়োগ বেছিকৈ কৰা হয়।

প্ৰচাৰ আৰু ব্যৱসায়িক কলা (Publicity & Commercial Art)

১। প্ৰচাৰ (Publicity) ঃ প্ৰচাৰে জনসাধাৰণক কাম আৰু উৎপাদনৰ গুনাগুণ বুঁজিবলৈ জ্ঞান দিয়ে। জনসাধাৰণৰ আগত ই কামৰ ধাৰণা ডাঙি ধৰে। এইটো হৈছে জনসাধাৰণক বুজাবলৈ কাম কৰা এক ব্যৱসায়। প্ৰচাৰ মাধ্যমে মানুহক যি কোনো বস্তু ক্ৰয় কৰিবলৈ যুক্তিৰে পৰামৰ্শ দিয়ে, সৈনিকত ভৰ্ত্তি হ'বলৈ, ধন জমা কৰিবলৈ, ভৱিষ্যতে শান্তি সুখ লাভ কৰিবলৈ নিজৰ প্ৰতিভা বিকাশ কৰিবলৈ, ইত্যাদি। বাতৰি কাকত, আলোচনী, চিনেমা, পষ্টাৰ, চাইন বৰ্ড, বেনাৰ আদিয়ে আমাক অভিবাদন দিয়ে। টেলিভিচন, ৰেডিঅ' আদিয়ে বায়ুমণ্ডলৰ যোগেদি প্ৰচাৰ কাৰ্য্য চলায়। বাহিৰৰ পষ্টাৰৰ জাননিয়ে কোনো বিষয় বেছিকৈ প্ৰকাশ কৰে। এজন শিল্পীৰ কৰ্মক্ষেত্ৰত প্ৰচাৰ মাধ্যমৰ প্ৰয়োজনীয়তা আছে।

২। ব্যৱসায়িক কলা ঃ ব্যৱসায়িক কলা হৈছে জনসাধাৰণৰ বাবে কৰা এক অঙ্কন আৰু নক্সা, বাতৰিকাকতৰ কাম, বিক্ৰীৰ বাবে কৰা সৌন্দৰ্যমূলক কাম, আলোচনী, বিজ্ঞাপন, বেটুপাত, আচ্ছাদন, প'ষ্টাৰ, লেটাৰ হেড, মুদ্ৰোবা আদি কামবোৰ কৰিবৰ বাবে ব্যৱসায়িক কলা জনা প্ৰয়োজন। এই কলাত বস্তু বিক্ৰী কৰাত সহায় কৰে। এই কলাত উৎপাদন কৰা পদ্ধতিসমূহৰ বিষয়ে জ্ঞানৰ আৱশ্যক। ব্যৱসায়িক কলাৰ বাবে সৃষ্টিমূলক পদ্ধতি আৰু কৌশলৰ জ্ঞান বৰ প্ৰয়োজন। ৰং ব্যৱহাৰৰ ক্ষেত্ৰত সৌন্দৰ্যমূলকভাৱে ৰং প্ৰয়োগ, আকৰ্ষণীয় বিক্ৰীৰ বাবে উপযোগী, স্থায়িত্ব মূল্যৰ বিষয়ে সচেতনতা আদি জনা দৰকাৰ। ব্যৱসায়িক কলাৰ ভিতৰত বহু বিষয় সন্নিবিষ্ট হৈ আছে। তাৰ ভিতৰত কিছুমান ইংৰাজী ভাষাতেই দিয়া হৈছে। কিয়নো অসমীয়া প্ৰতিশব্দই ইয়াৰ সঠিক অৰ্থ প্ৰকাশ নকৰে।

১। ব্যাখ্যা (Illustration), ২। লেটাৰ হেড্ (Letter Head), ৩। পষ্টাৰ (Poster), ৪। ঘোষণাপত্ৰ/শ্ব' কাৰ্ড (Show Card), ৫। হৰ্ডিং (Hording), ৬। বেটুপাত (Book Jacket), ৭। লে' আউত (Lay-out), ৮। অভিবাদন পত্ৰ (Greeting Card), ৯। তালিকা (Catalague), ১০। টিকট (Label), ১১। ভাজ কৰা বা জপোৱা (Folder), ১২। সৰুপুঠি (Booklet), ১৩। হাতচিঠি (Leaflet), ১৪। ক্ষুদ্ৰ কিতাপ (Pamphlet), ১৫। তালিকা (Chart), ১৬। আলোৱান কাগজ বা কাপোৰ (wrappers), ১৭। একাক্ষৰী সংযুক্ত নাম (Monograms), ১৮। শিল ছাপ কৌশল আৰু ফটো শিল ছাপ কেংশল (Lithography & Photo Lithography), ১৯। অফ্চেট প্ৰিণ্টিং (Offset Printing), ২০। ব্লক প্ৰিণ্টিং (Block Printing), ২১। লাইন ব্লক প্ৰিণ্টিং (Line Block Printing), ২২। হাফ্টন ব্লক প্ৰিণ্টিং (Halflone Block Printing), ২৩। হাফ্ট'ন আৰু লাইন (Halftone & Line), ২৪। ৰট' গ্ৰেভাৰ (Roto Gravure), ২৫। স্কেট্স বৰ্ড (Scratch Board), ২৬। অলংকৰণ (Decoration), ২৭। নিৰ্দেশ (Direction), ২৮। স্ক্ৰীণ প্ৰিণ্টিং (Screen Printing) ২৯। হস্তশিল্প (Craft), ৩০। এম্ব'চিং (Embossing) ইত্যাদি।

আধুনিক চিত্ৰশিল্পত লোক চিত্ৰশিল্পৰ প্ৰভাৱ

আমাৰ দেশ-বিদেশৰ চিত্ৰশৈলী অনুবীক্ষণ কৰি আধুনিক চিত্ৰশিল্পত লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ কেতিয়াৰ পৰা আৰম্ভ, কেতিয়া অৱলুপ্ত, কিমান বেছি ইয়াৰ প্ৰভাৱ আধুনিক চিত্ৰশিল্পত লোকশিল্পৰ সঠিক কি পৰিমাণ গ্ৰহণ কৰিছে বা তাৰ ঐতিহ্য বজাই ৰাখিছে তাৰ সঠিক হিচাপ দিয়া সম্ভৱ নহয়। কিন্তু এটা কথা কব পাৰি যে আধুনিক মানুহ প্ৰাচীনৰ পৰা মুক্ত নহয়।

এটা কথা নিশ্চিত যে কোনো অঞ্চলৰ বা গোষ্ঠীৰ শিল্পশৈলীৰ বৈশিষ্ট্য লোকশিল্পৰ মাধ্যমত পৰিলক্ষিত হয়। যিদৰে লোকচিত্ৰ হয় লোকশিল্পৰ মাধ্যমত। আধুনিক কালত লোকসংগীত যেনেকৈ পুৰাণৰ লোকগাঁথা, পুৰাণিক কালত লোকসংগীত তেনেকৈ পুৰাণৰ লোকগাঁঠা, পুৰাণিক ৰীতি-নীতি, ভক্তিমূলক গীত আদিৰ ৰূপান্তৰ চিত্ৰশিল্পও তেনেকৈ এইবোৰৰ অন্তৰ্গত। লোকশিল্প সম্বন্ধে ভাৰতীয় শিল্পীসকল এটা সময়ত সচেতন আছিল যদিও পাশ্চাত্য শিল্পীসকলৰ অনুৰূপ গভীৰ পৰীক্ষা নিৰীক্ষাৰ মনোভাৱ আজিও ভাৰতীয় শিল্পীসকলৰ মাজত দেখাপোৱা নাযায়। লোকচিত্ৰ শিল্পচৰ্চ্চাৰ ক্ষেত্ৰত ভাৰতীয় শিল্পীসকলৰ পথ ইউৰোপ বা আমেৰিকাৰ শিল্পীসকলৰ তুলনাত বহু সুগম।

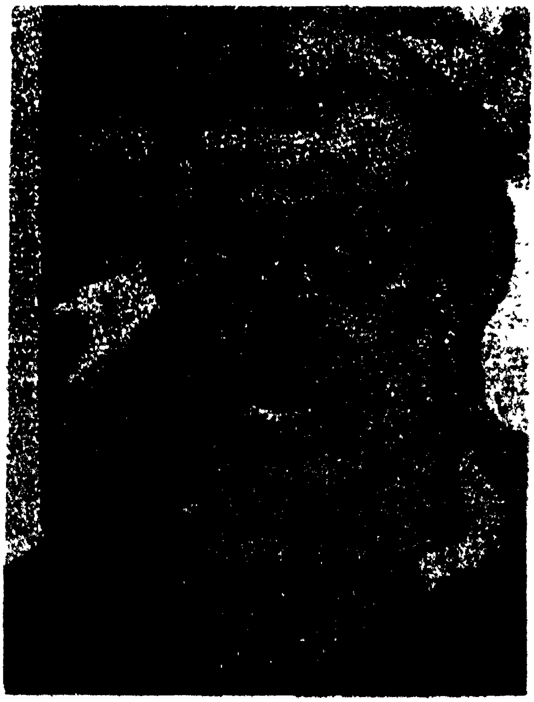
ভাৰতৰ চিত্ৰশৈলীত লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ বহুদিন ধৰি বিৰাজমান আছিল। আধুনিক কালত পাশ্চাত্য শিল্পত লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ বিলুপ্ত হ'লেও তুলনামূলকভাৱে ভাৰতৰ চিত্ৰশিল্পত লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ বিলুপ্ত হোৱা নাই। উনবিংশ শতিকাৰ পৰা বিংশ শতিকালৈ প্ৰাচ্যৰ শিল্পীসকলৰ বিমূৰ্ত্তবাদ, ভাববাদ, ঘনবাদ, বস্তুবাদ, বিন্দুবাদ প্ৰভৃতি বিভিন্ন ইজিম বা বাদৰ প্ৰভাৱত লোকশিল্পৰ ঐতিহ্য বিলুপ্ত হয়। কিন্তু ভাৰতীয় শিল্পীসকল সচেতন থকাৰ হেতু ভাৰতীয় চিত্ৰশিল্পত লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ বিলুপ্ত হোৱা নাই।

ভাৰতীয় লোকচিত্ৰৰ বৈশিষ্ট্যবোৰ হ'ল বৰ্ণক্ষেপন, ৰেখাৰ বলিষ্ঠতা আৰু সাবলীলতা। বাংলাৰ কালিঘাটৰ পট, বাঁকুড়াৰ পোড়ামাটিৰ কাম, ভাৰতীয় পাল যুগৰ পুৰাণ আৰু পুথিৰ কথা আৰু কাম তাৰ প্ৰমাণস্বৰূপ। ভাৰতত ইংৰাজ শাসনকালৰ পূৰ্ব্বৰ পৰ্যন্ত মানুহক কোনো প্ৰকাৰৰ শিক্ষা প্ৰতিষ্ঠান আৰু অঙ্কন শিক্ষা গ্ৰহণৰ সুযোগ নাছিল। তেতিয়া প্ৰধানকৈ সেই সময়ত মহেঞ্জোদাৰুৰ শিল্প, মহাভাৰতৰ পুৰাণ, ৰামায়ণ, বেদ-বেদান্তৰ চিত্ৰ, মধ্যযুগ বা স্বৰ্ণযুগ আৰু প্ৰথম আধুনিক যুগৰ শিল্পৰ মাজত এটা যোগসূত্ৰ দেখা পোৱা যায় আৰু লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ ঘনিষ্ঠ আছিল। ইংৰাজ শাসন কালৰ মাজভাগত ভাৰতত অঙ্কনৰ শিক্ষা প্ৰতিষ্ঠান আৰম্ভ হ'ল। পাশ্চাত্য শিল্প শিক্ষা আৰম্ভৰ লগে লগে লাহে লাহে এই লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ কমি আহিবলৈ ধৰিলে। এতিয়া সেই পটশিল্প, পুথিচিত্ৰ, মুখা শিল্প আদি প্ৰায় অৱলুপ্ত।

মুঠ কথাত কব পাৰি যে আধুনিক চিত্ৰত লোকশিল্পৰ প্ৰভাৱ প্ৰায় অৱলুপ্ত বা আধুনিক শিল্পৰ প্ৰভাৱত যেন লোকশিল্প মৃতপ্ৰায়।

ইম্প্ৰেশ্যনিজম (Impressionism)

উনবিংশ শতাব্দীৰ শেষৰ ফালে প্ৰচলিত ক্লাছিজমক বা সনাতনী মতবাদৰ বিপক্ষে শিল্পীসকলে যি আন্দোলনৰ জোৱাৰ তুলিছিল সেয়ে হৈছে ইম্প্ৰেশ্যনিজম (Impressionism) সকলো উদীয়মান সংস্কাৰপন্থী শিল্পীসকলে এই আন্দোলনৰ সৃষ্টি কৰিছিল। সেই সকলৰ ভিতৰত ক্ৰমে গ্যাস্টাভ কোৰবে, ম্যান, ক্যামিলি পিছাৰো, ক্লদ, ম'ন চেজান, বেটে মৰিচো, ড্যাগা চিচ্‌লে, ৰেনোবা, প্ৰভৃতি শিল্পীসকলৰ ছবিবোৰ পেৰিছৰ বছৰেকীয়া শিল্প প্ৰদৰ্শনীত অবহেলিত হৈছিল। সেয়েহে এই শিল্পীসকল একগোট হৈ তেওঁলোকৰ ছবিবোৰ একেলগে প্ৰদৰ্শন কৰি নামাকৰণ কৰিলে Impressionism (ইম্প্ৰেশ্যনিজম)। দৰ্শকসকলৰ ভিতৰত কোনোবাই এই ছবিবোৰৰ প্ৰতি সন্মান প্ৰদৰ্শন ক্‌ৰিলে আৰু বহুতে উপলুঙা কৰিলে। এই ইম্প্ৰেশ্যনিজমৰ অনুগামীসকলে ৰঙৰ বিভিন্নতা আৰু সংক্ষিপ্ত পৃথক আচোঁৰত ওচৰা-ওচৰি অৱস্থান আৰু বিভিন্ন ৰঙৰ সঠিক ব্যৱহাৰ আৰু উজ্জ্বলতা অক্ষুন্ন ৰখাই তেওঁলোকৰ মূল উদ্দেশ্য আছিল। ইম্প্ৰেশ্যনিষ্টসকলে পূৰ্বৰ ৰীতি-নীতি অৰ্থাৎ দেৱ-দেৱীৰ মূৰ্ত্তি, নিৰ্মাণ, পৌৰাণিক পদ্ধতিত চিত্ৰাংকণত্যাগ কৰি সম্পৰ্ণ নতুন ধাৰাত কলা সাধনা কৰিবলৈ ধৰিলে। ৰং ব্যৱহাৰৰ ক্ষেত্ৰতো নতুন পদ্ধতি ব্যৱহাৰ কৰিলে। ইম্প্ৰেশ্যনিষ্টসকলে দৃশ্যমান জগতৰ হঠাৎ দেখা পোৱা দৃশ্যবোৰ কেমেৰাৰ সহায়ত ধৰি ৰাখি চিত্ৰত প্ৰকাশ কৰিলে। যেনে — সূৰ্যাস্ত হোৱাৰ আগমুহূৰ্ত, এজন ব্যক্তিয়ে চকীখনৰ পৰা এইমাত্ৰ উঠি যোৱাৰ সময় আদি ছবি। ইম্প্ৰেশ্যনিষ্টসকলে তেওঁলোকৰ বিষয়বস্তুত কোনো বস্তুকে অৱহেলা কৰা নাছিল। সূক্ষ্ম বস্তুবোৰৰ ওপৰতো গুৰুত্ব সহকাৰে চিন্তা-চৰ্চা কৰি চিত্ৰত ৰূপ দিছিল। ইম্প্ৰেশ্যনিষ্টসকলে প্ৰায় ঐক্যবদ্ধভাৱে চিত্ৰ প্ৰদৰ্শনী কৰিছিল। ইম্প্ৰেশ্যনিষ্টসকলৰ সভ্যসকল হৈছে — ভিনচেণ্ট ভান্ গখ্, প'ল চেজান, প'ল গগাঁ, জৰ্জ ছাৰা, এডগাৰ দ্যাগা, ক্লেড ম'নে, কেমিয়ে পিছাৰো, আলফ্ৰেদ চিচ্‌লে, এডোৱাৰ্ড মানে আদি।



গোঁগাৰ আত্মপ্ৰতিকৃৰ্তি

প'ষ্ট ইম্প্ৰেশ্যনিজম (Post Impressionism)

ইম্প্ৰেশ্যনিজমৰ পাছৰ যুগটি হ'ল প'ষ্ট ইম্প্ৰেশ্যনিজমৰ যুগ। লেটিন ভাষাত Post শব্দৰ অৰ্থ হ'ল পাছত। ইম্প্ৰেশ্যনিজমৰ পাছত এই নামটো প্ৰদান কৰে ইংৰাজী চিত্ৰশিল্পী আৰু চিত্ৰ সমালোচক ৰোজাৰ ফ্ৰাই (Roger Fry) য়ে। ইম্প্ৰেশ্যনিজমৰ পাছত যিমানবোৰ মতবাদৰ শাখা প্ৰশাখা নিৰ্গত হৈছিল এইবোৰৰ মাজত এটা সমন্বয় সাধন কৰি তেওঁ Post Impressionism মতবাদ প্ৰচাৰ কৰে। ইয়াৰ ফলত চিত্ৰকলাৰ জগতত এটি নতুন পথ সৃষ্টি হৈছিল আৰু ইয়াৰ যথাৰ্থ আকৃতি দান কৰাৰ লগতে কল্পনাৰ অভিব্যক্তিৰ ওপৰত অধিক জোৰ দিয়া হৈছিল। ইন্দ্ৰিয়গ্ৰাহ্য সকলো কল্পনাক কেনেকৈ এটি ক্ষুদ্ৰ পৰিসৰত আনি সীমাবদ্ধ কৰিছিল। যাতে বিষয়ৰ ঘনত্ব আৰু তীব্ৰতা বৃদ্ধি হয়। এই যুগত শিল্পীসকলে বহু অপ্ৰয়োজনীয় বিষয় পৰিত্যাগ কৰিছিল।

পল চেজানক (Paul Cezanne) (১৮৩৯ - ১৯০৬) ক Post Impressionism ৰ জন্মদাতা বা জনক বোলা হয়। পল চেজানৰ ছবিত দৈঘ্য, প্ৰস্থ, গভীৰতা এই তিনিটি গুণ থকাৰ ফলত পৰৱৰ্তী যুগত কিউবিজমৰ জন্ম হয়। পল চেজান কিউবিজিমৰ প্ৰকৃত জনক। পল চেজানৰ মতে প্ৰকৃতিত যিবোৰ আমি দেখা পাওঁ তাৰ মূল গঢ়ন বা আকাৰ জ্যামিতিৰ তিনিটি আকাৰৰ এটি নহয় এটি হবই, সেইটো হ'ল চিলিণ্ডাৰ — Cylinder বা গোল চোঙা, নহয় স্ফিয়াৰ বা গোলক নহলে কোন বা শঙ্কু (cone)

পল চেজ্জানৰ 'স্নানৰতা ৰমণী'

কিউবিজম (Cubism)

আধুনিক যুগত কিউবিজমৰ উৎপত্তি হয় ঠিক পল চেহ্জান ৰ মৃত্যুৰ পাছত। কিউবিজম প্ৰথম অৱস্থাত বৰ অদ্ভুত লাগে কাৰণ ছবিবোৰত দৈঘ্য, প্ৰস্থ, গভীৰতা জ্যামিতিৰ এই তিনিটি আকাৰৰ এটা নহয় এটা ইয়াত থাকিবই। ফলত ৰেখাৰ মাজত মনৰ গভীৰতা ইয়াত সন্নিবিষ্ট থাকে। যেনেকৈ আপেল আঁকিবলৈ গৈ চেহ্জানে আপেলৰ ওপৰত পোহৰ সৰু সৰু টুকুৰা বা স্তৰত ভাঙি দিলে আৰু এই প্ৰত্যেকটি স্তৰক অদ্ভুত এক উজ্জ্বল ৰঙেৰে আঁকিলে। এই ৰঙৰ ছবিৰ মাজত সকলো ৰং আৰু স্তৰক আমি পৰস্পৰৰ মাজত একেলগে সাঙোৰা হয় যাতে গোটেই ছবিখন গভীৰ, গধুৰ আৰু পাৰ্থীৱ দেখায়। অৰ্থাৎ চকুৰে যি দেখো তাৰ অঁকাৰ যি প্ৰৱণতা তাৰপৰা সম্পূৰ্ণৰূপে ভিন্ন আৰু সতন্ত্ৰ এই কিউবিজম পদ্ধতি।

পল চেহ্জানৰ ছাত্ৰ জৰ্জ ব্ৰাক আৰু পাবলো পিকাচোৱে কিউবিজম পদ্ধতিত ছবি আঁকিছিল। স্থিৰ চিত্ৰ (Still Life)-অঙ্কনৰ ক্ষেত্ৰত জৰ্জ ব্ৰাকক স্থিৰ চিত্ৰৰ জনক বুলি কোৱা হয়। পাবলো পিকাচোৱে কৈছিল — শিল্পৰ মাধ্যমত সত্যৰ সন্ধান কৰাৰ অৰ্থই অজান সমুদ্ৰত পাৰ পোৱা। নিজৰ শক্তি এই সৌন্দৰ্য, এটি সৰল ৰেখা এটি বক্ৰ ৰেখাৰ দৰে অধিক সুদৃঢ়। কিউবিজম ৰীতিৰ এইটোৱেই হৈছে মৰ্মবাণী। পিকাচোৰ কিউবিক ৰীতিত অঙ্কিত বিখ্যাত ছবিবোৰৰ নাম হৈছে — ঘোঁৰা দৌৰ, বৃষ যুদ্ধ, নগ্না, বহুৰূপীত, খেলা-ষাড়, বাজিকৰ, চাৰ্কাচ আদি জৰ্জ ব্ৰাক আৰু পিকাচোৰ ছবিবোৰ জ্যামিতিক আকাৰৰ আৰ্হিত নিৰ্মিত। তেওঁলোকৰ ছবিত ঘনবৰ্গ ক্ষেত্ৰ সদৃশ আকাৰৰ কিউব প্ৰাধান্য থকাৰ কাৰণে তেওঁলোকৰ ছবিৰ নাম দিয়া হয় কিউবিজম। কিউবিজম নামটো প্ৰথমে ব্যৱহাৰ কৰিছিল মাটিছে।

পিকাচোৰ বিখ্যাত চিত্ৰ

চুৰিয়ালিজম (Surrealism)

কিউবজম পদ্ধতিত চিত্ৰ ৰচনাৰ ঠিক পাছত পেৰিছ্তে ১৯২০ চনত ছুৰিয়ালিজম আন্দোলন আৰম্ভ হয়। ছুৰিয়ালিষ্টসকলৰ বক্তব্য হ'ল — আমাৰ স্বপ্ন বা সময়ে সময়ে যেতিয়া আমাৰ কল্পনা, আমাৰ বুদ্ধি বিবেচনাক ছাপ দি বহু উপৰত উঠে তেতিয়া বহু প্ৰতীক বা চিত্ৰৰ বিন্যাস অবচেতনৰ গ্ৰহণৰ পৰা ভাহি উঠে যি আমাৰ আচল অস্তিত্বৰ পৰা বহু বেছি সত্য সুন্দৰ আৰু চকুৰে দেখা জগতৰ পৰাও মনোৰম। এয়ে Surrealism হৈছে। এই ছুৰিয়ালিজম পদ্ধতিৰ আবিস্কাৰক আৰু এই পদ্ধতিত চিত্ৰ আঁকি বিখ্যাত হৈছিল Salvador Dali, Max Ernest, এই দুই শিল্পী ১৯২৫ চনত পেৰিছত প্ৰথম ছুৰিয়ালিষ্ট প্ৰদৰ্শনী কৰি পেৰিছৰ চিত্ৰজগতত আৰু এক নতুন চিন্তাৰ ইতিহাস সৃষ্টি কৰিছিল। Salvador Dali ৰ ছবিবোৰত প্ৰায়ে ডেৰাজ (Box) ব্যৱহাৰ কৰিছিল।

চেলভেডৰ ডালিৰ বিখ্যাত চিত্ৰ

Fubizism ফোবিজিম

১৯০৫ চনত মাটিছ্ দেৰায়াঁ, ভলামিংক, ব্ৰাক, কয়াল্ট আৰু বহুজন শিল্পী একলগ হৈ পেৰিছত এখন প্ৰদৰ্শনী কৰে। এই প্ৰদৰ্শনী উপভোগ কৰি সমালোচকসকলে ইয়াৰ সংক্ষেপে নাম দিলে বন্যজন্তু। অৰ্থাৎ ফ্ৰান্সৰ ভাষাত ফোব্স, সেওঁলোকৰ মতে সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ ৰঙৰ বাকচৰ দ্বাৰা ডাঙৰ মানুহৰ এক বৰ্বৰ খেলা। প্ৰকৃতাৰ্থত তেওঁলোকে বুজিব পৰা নাছিল যে এই শিল্পীসকলৰ কাম আইছল ইম্প্ৰেশ্যনিষ্ট আৰু পোষ্ট ইম্প্ৰেশ্যনিষ্ট কামৰ স্বাভাৱিক পৰিণতি ফল। তেওঁলোকৰ কাম আছিল সোৰা পৰিচন্ন ৰূপ, পুঞ্জিভূত গাঢ়ৰ গতি আৰু বিন্দু বিন্দু ৰঙৰ দ্বাৰা তৈয়াৰী কামৰ ফল। এই সকল আছিল ভ্যান গখ'ৰ শুদ্ধ তেজাল ৰং তেজাল তুলিকাৰ প্ৰভাৱ, চেজানৰ ভল্যুম আৰু নানা ৰঙৰ সমাবেশ আৰু আছিল শিল্প চিন্তাৰ ফল। তেওঁলোকে কৈছিল ছবি হৈছে আচলতে এটি সমতল ভূমিৰ এপৰত শৃংখলাবদ্ধ ৰঙৰ সমাবেশ। ফোবিষ্ট আন্দোলন কিছু বছৰৰ পিছত বিলীন হৈ গ'লেও পৰবৰ্তী কালত কিন্তু ইয়াৰ প্ৰভাৱ থাকিল ইউৰোপীয় চিত্ৰৰ প্ৰধান উপজীব্য। ফোবিষ্ট সকলৰ ভিতৰত খুব বেছি বিখ্যাত আছিল মাতিছ।

[illegible]

Futurissim ফিউচাৰিজম

কিউবিজম পদ্ধতিত পাবলো পিকাচোৱে যিসময়ত মধ্যাহ্ন সূৰ্যৰ দৰে তেজ আঁকিছিল ঠিক সেইসময়তে ইটালীত এদল শিল্পী কবি মাৰিনেত্তিকে ঘূৰি ফুৰি ঘোষণা কৰিছিল। তেওঁৰ নাম হ'ল লেজে টেকনিকেল ম্যানিফেস্টো অভ ফিউচাৰিষ্ট পেইণ্টিং (১১ এপ্ৰিল, ১৯১১ চন)। ইয়াৰ উদ্দেশ্য হ'ল আধুনিক চহৰৰ আৰু শ্ৰম শিল্প বা প্ৰযুক্তিবিদ্যাজগত প্ৰশস্তি গান তেওঁলোকৰ মতে চিত্ৰৰ উপজীব্য হ'ল যন্ত্ৰ মাচ্ প্ৰডাক্চন, যান্ত্ৰিক শব্দ গতি। চহৰত যিধৰণে খেলিমেলি, বিশৃংখল ৰঙৰ সমাবেশ দেখা যায় তাৰ জয় গান। ফিউচাৰিষ্ট সকলৰ মাজত খুব উল্লেখযোগ্য কোনোৱে নাম মনলৈ নাহিলেও ফেৰ্নাদ লেজে'ৰ তেওঁৰ কামৰ মাজেদি ফিউচাৰিজমৰ আভাস ফুটি উঠে। যদিও তেওঁক যিদৰে ফিউচাৰিষ্ট বোলা হয় সেইদৰে তেওঁক বিশ্লেষণী কিউবিষ্ট বোলা হয়।

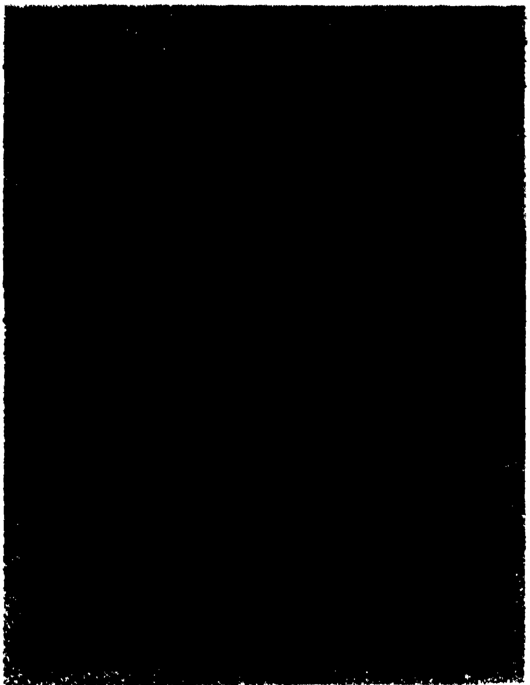
লেজেৰ বিখ্যাত চিত্ৰ

Expressionism এক্সপ্ৰেশ্যনিজম

১৯০৫ চনত পশ্চিমৰ চহৰ জাৰ্মানীৰ ড্ৰেচ ডেনত এখন প্ৰদৰ্শনী হয়। সেইসকল শিল্পীৰ মূলমন্ত্ৰ হ'ল একাডেমীক শিল্পৰ বিৰোধ। তেওঁলোকৰ ভিতৰত বিখ্যাত আছিল মুংখ আৰু এন্‌চৰ। এই ড্ৰেচ ডেন দলৰ মন্ত্ৰ হ'ল অনুভূতিৰ তীব্ৰ নিৰেদন, প্ৰকৃত আকাৰত কমাই বঢ়াই অপ্ৰকৃত কৰা আৰু গ্ৰাফিক আৰ্টৰ পুনৰ জীৱন। পল ক্লে এওঁলোকৰ মাজত এজন বখ্যাত আছিল। এওঁ

শ্যাগালৰ আত্মপ্ৰতিকৃতি

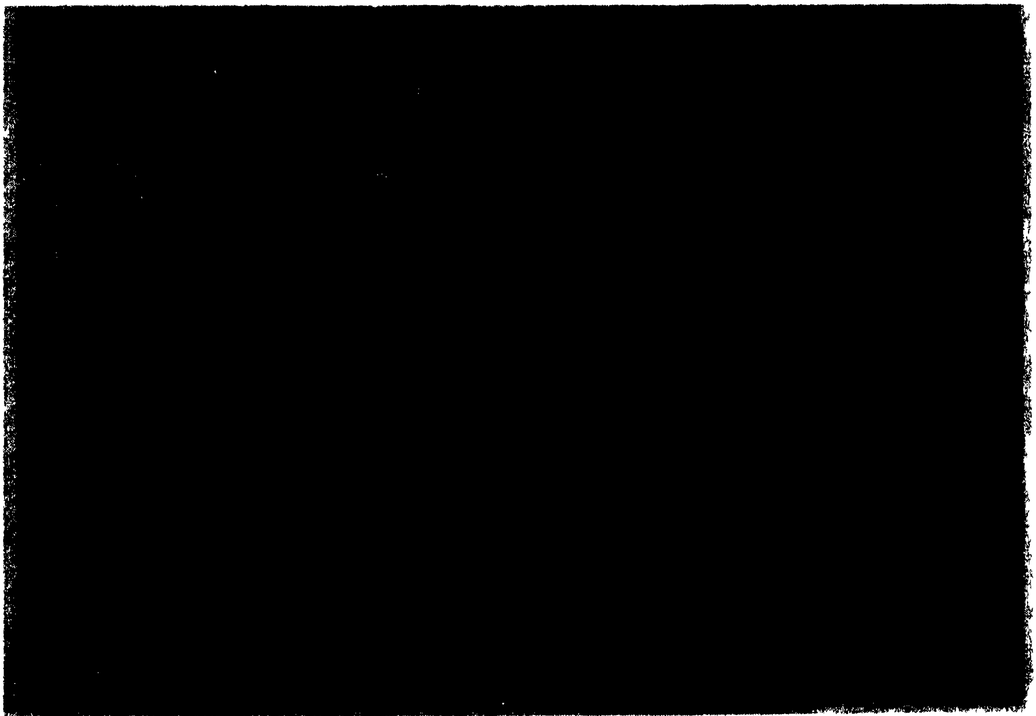
ৰঙৰ দখল আছিল স্বভাৱজাত। সকলো বস্তুকে নিজৰ দ্বাৰা বহোৱা বা বৃদ্ধি কৰাটো তেওঁৰ আছিল মন্ত্ৰ। মুঠ কথাত ক'বলৈ গ'লে এক্সপ্ৰেশ্যনিষ্টসকলৰ উদ্দেশ্য বা ইচ্ছা অনুযায়ী বাস্তৱত দেখা প্ৰকৃতি অথবা যিকোনো বস্তুৰ আকাৰ -আকৃতিৰ গঠন, ৰূপ, ৰং, ভংগিমা আদি কমোৱা বঢ়োৱা কৰিছিল।


ক্লে : কোয়েলিন ফস

বিমূৰ্ত চিত্ৰ বা অ্যাবষ্ট্ৰাক্ট আৰ্ট (Abstract Art)

বিমূৰ্ত চিত্ৰ হৈছে এটি ভিন্ন জাতৰ চিত্ৰৰূপ। জীৱন্ত প্ৰাণী বা মানুহৰ জীৱন চিত্ৰণত চকুৰে দেখি হুবহু তাৰ ৰূপ ফুটাই তোলা হয়। কেতিয়াবা কোনো ছবিত প্ৰতিৰূপ দেখা নাযায়। শিল্পীয়ে তেওঁৰ মনৰ চকুৰে দেখা বিষয়ৰ চিত্ৰৰূপ মানসিক অৱস্থা আৰু অনুভূতিৰ দ্বাৰা গঢ়ে। এই ছবিত পৰিচিত বস্তুৰ প্ৰভাৱ নপৰে। চিত্ৰ ৰসিকতাই ছবিখনত মূল্যায়ন কৰে। এই জাতীয় ছবিক বিমূৰ্ত চিত্ৰ নাম দিয়া হৈছে।

বিমূৰ্ত চিত্ৰত শিল্পীৰ গভীৰ অন্তদৃষ্টিৰ পৰিচয় পোৱা যায়। সাধাৰণ দৰ্শকৰ দৃষ্টিত এই ছবি অৰ্থহীন দুৰ্বোধ্য। কিন্তু চিত্ৰ ৰসিকৰ ওচৰত অমূল্য। ইয়াৰ উপৰিও বৰ্তমান বহু ব্যৱসায়িক কলা আছে। নতুন নতুন মাধ্যম আৰু পদ্ধতিত বিভিন্নজনে ইয়াৰ সৃষ্টি বঢ়াই তুলিছে।



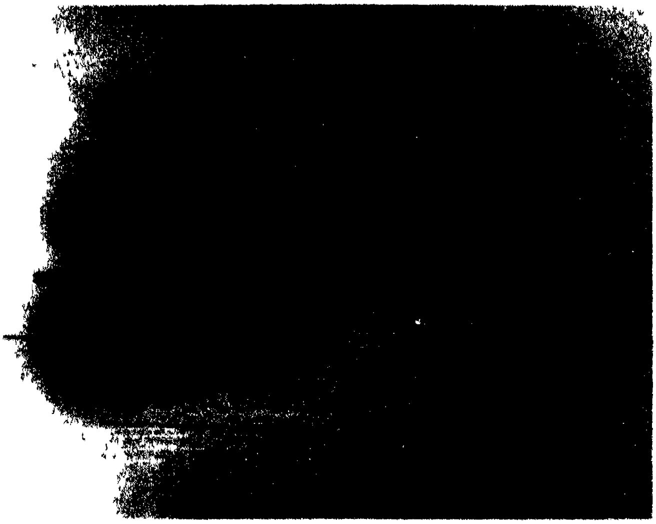
মাৰ্কৰ বিমূৰ্ত চিত্ৰ

আদৰ্শ ছবিৰ লক্ষণ

এগৰাকী শিল্পীৰ নিজৰ যেনেকৈ স্বাধীনতা থাকে ঠিক তেনেকৈ দায়বদ্ধতাও থাকে। শিল্পীৰ সৃষ্টি ছবি এখনক আমি আদৰ্শ ছবি হয়নে নহয় তাক কেনেকৈ চিহ্নিত কৰিম? কি বৈশিষ্ট্য থাকিলে বা কি কি গুণাবলীৰ প্ৰকাশ ঘটিলে কোনো এখন ছবিক আমি আদৰ্শ ছবি বুলি কম?

এখন ছবিৰ সাফল্য নিৰ্ভৰ কৰে বহু বিষয়ৰ ওপৰত। চিত্ৰপট নিৰ্বাচন কৰাৰ পৰা আৰম্ভ কৰি তুলিকাৰ শেষ আঁচ টনাৰ সময় পৰ্য্যন্ত প্ৰতিটো পদক্ষেপত পদ্ধতিগত খুটি-নাতিৰ যথাযোগ্য প্ৰকাশ ঘটিলে আঙ্গিক বিচাৰত তাকেই কোৱা হয় আদৰ্শ ছবি। যেনে ঃ-

১) যি ধৰণৰ ছবি আঁকা হয়, সেই ধৰণে চিত্ৰ পটখনি উপযুক্ত হ'ব লাগে।
২) নিৰ্বাচিত বিষয়বস্তু যথাসম্ভৱ সুন্দৰভাৱে উপস্থাপিত কৰিব লাগে।
৩) সুবিন্যস্ত আৰু বলিষ্ঠ ৰেখাই ছবিৰ বিষয়বস্তুক উজ্বলাই তুলিব।
৪) ছবিত পৰিপ্ৰেক্ষিতত (Perspeative) ৰ মূল সূত্ৰবোৰ অনুসৃত হ'ব লাগে।
৫) ৰং নিৰ্বাচন বিষয়বস্তু অনুসৰি সঠিক আৰু যথা হ'ব লাগে।
৬) বিভিন্ন ৰঙৰ বিন্যাস, বৰ্ণৰ উজ্জ্বলতা গভীৰতাৰ হ্ৰাস বৃদ্ধি ইত্যাদি যথাযথ হ'ব লাগে।
৭) পোহৰৰ ছাঁৰ প্ৰভাৱ যথাযথ ভাৱে প্ৰযুক্ত হ'ব লাগে।
৮) সন্মুখভাগ আৰু পশ্চাদভাগৰ ৰূপায়নত সামঞ্জস্য থাকিব লাগে।
৯) চিত্ৰ ৰচনাত সুসামঞ্জস্য বিন্যাসৰ পৰিকল্পনা থাকিব লাগে।
১০) সামগ্ৰীক আবেদনৰ বিচাৰত ছবিখন আকৰ্ষণীয় আৰু ভাৱ প্ৰকাশক হ'ব লাগে।



চিত্ৰশিল্পীৰ গুণাগুণ

ছবিৰ সাফল্যৰ পাছত থাকে শিল্পীৰ একনিষ্ঠ সাধনাৰ পৰিচয়। এখন ছবিয়ে সেই শিল্পীজনৰ গুণাৱলীক প্ৰকাশ কৰে। তেনেদৰে ত্ৰুটিবোৰো ছবিয়ে ডাঙি ধৰে। প্ৰতিজন অঙ্কন শিক্ষাৰ্থীয়ে চিত্ৰশিল্পীৰ গুণ আৰু দোষবোৰৰ বিষয়ে জ্ঞান থকা প্ৰয়োজন।

শিল্পীৰ গুণবোৰৰ ভিতৰত বহু বিষয়েই অন্তৰ্ভূক্ত আছে। যেনে ঃ

১) চিত্ৰশিল্পৰ প্ৰতি গভীৰ শ্ৰদ্ধা আৰু অনুৰাগ থকা প্ৰয়োজন।

২) চিত্ৰশিল্পৰ বিভিন্ন পদ্ধতি সম্পৰ্কে স্বচ্ছ ধাৰণা আৰু একনিষ্ঠ অনুশীলনৰ প্ৰয়োজন।

৩) চিত্ৰপট, ৰং, তুলিকা পেঞ্চিল আদি নিৰ্বাচনত উপযুক্ত অভিজ্ঞতা থকা দৰকাৰ।

৪) ৰঙৰ মিশ্ৰণ আৰু ব্যৱহাৰ, ৰেখা আৰু ৰঙৰ প্ৰয়োগ ইত্যাদিৰ যথাযথ জ্ঞান থাকিব লাগে।

৫) পৰ্যবেক্ষণ আৰু ৰূপায়নৰ বিশেষ দক্ষতা থকা প্ৰয়োজন।

৬) বিষয়বস্তু নিৰ্বাচন আৰু চিত্ৰ ৰচনাৰ সম্পৰ্কে পাৰদৰ্শিতা থাকিব লাগে।

৭) ব্যাকৰণৰ খুটিনাটি জ্ঞান আৰু সংশ্লিষ্ট শিল্পকলাত তাৰ সুষ্ঠ প্ৰয়োগ হ'ব লাগে।

৮) দেশ বিদেশৰ চিত্ৰকলাৰ ইতিহাস সম্পৰ্কে অনুসন্ধিৎসু আৰু অধ্যয়ন থাকিব লাগে।

৯) বিভিন্ন ধৰণৰ চিত্ৰাংকণৰ পাৰদৰ্শিতা আৰু তাৰ বৈশিষ্ট্য ও পাৰস্পৰিক পাৰ্থক্য সম্বন্ধে সচেতনতা থাকিব লাগে।

১০) অঙ্কন শিল্পৰ সমগোত্ৰীয় অন্যান্য বিষয়বোৰৰ জ্ঞান থকা দৰকাৰ।

১১) দেশী আৰু বিদেশী প্ৰতিষ্ঠিত শিল্পীসকলৰ বৈশিষ্ট্য আৰু শিল্পকৰ্মৰ লগত পৰিচয় থাকিব লাগে।

১২) সৃজনীশীল মৌলিক আৰু স্বচ্ছ দৃষ্টিভঙ্গী থাকিব লাগে।

১৩) শিল্পীৰ দায়িত্ব, কৰ্তব্য আৰু স্বাধীনতা সম্পৰ্কে সম্যক জ্ঞান থকা দৰকাৰ।

১৪) শিল্পতত্ব ও নন্দনতত্বৰ জ্ঞান আৰু নান্দনিক প্ৰয়োগৰ দক্ষতা থকা প্ৰয়োজন।

১৫) শিল্পী জনোচিত আচাৰ, আচৰণ, বুজা-বুজিৰ জ্ঞান, সৎ চিন্তা, সৎ আদৰ্শ, বহল দৃষ্টিভঙ্গী, বিশ্লেষণাত্মক জ্ঞান, অতীত, বৰ্তমান আৰু ভৱিষ্যতৰ জ্ঞান আদি থকা নিতান্তই প্ৰয়োজন।

সংক্ষেপে উপৰুক্ত বিষয়বোৰকে শিল্পীৰ গুণাগুণ হিচাপে তালিকাভূক্ত কৰা হয়। এইবোৰৰ বিপৰীত ঘটিলে সেইবোৰক দোষ বুলি কোৱা হয়।

চিত্ৰকলা

চিত্ৰকলা নামৰ এই পুথিখন মই প্ৰস্তুত কৰি উলিয়াওঁতে ব্যক্তিগত জীৱনত আহৰণ কৰা অভিজ্ঞতাৰ ওপৰিও বহু দেশী আৰু বিদেশী পুথিৰ সহায় লব লগাত পৰিছে। সেই পুথিবোৰৰ লেখক সকলৰ ওচৰত মই চিৰকৃতজ্ঞ।

প্ৰসংগ পুথি —

কিতাপৰ নাম	লেখকৰ নাম
লাইন অব পেণ্টিংস্	দেকভ
শিল্পৰ ব্যাকরণ	অৰূপ চন্দ্ৰ
Drawing and Painting Course	A. H. hashmi
প্ৰশ্নোত্তৰী	হৰভূষণ পাল
চিত্ৰাঙ্কণ ব্যবকরণ	পৃথ্বীশ ভট্টাচাৰ্য
প্ৰশ্নোত্তৰ শিল্পকথা	ৰণজিৎ কুমাৰ ৰাউত
চিত্ৰ প্ৰকৰণ	ডাঃ প্ৰশান্ত কুমাৰ বন্দ্যোপাধ্যায়
ৰেখা লেখা ছবি আঁকা	ৰণজিৎ কুমাৰ ৰাউত
Drawing Model Easy	Subodh Narvekar
চিত্ৰকৃৎ	তৰুণ গুহ
Children Art Course & Cartooning course	Santanu's Chitra Vidyalayam.
Fine art Course	British Institute.
Art Appreciation & History of Art	Prof Avtar Dhawan
ভাৰতীয় চিত্ৰ শিল্প	মাধব বৈশ্য
চিত্ৰ শিল্পৰ ৰূপৰেখা	মাধব বৈশ্য
Commercial Art	K. S. Kohil
Anupam Object Drawing	K. V. Kamble
শিল্প ও শিল্পী	কৃষ্ণলাল দাস
অন্যান্য সংগৃহিত চিত্ৰ	

— আজানুৰ ৰহমান